
NINTENDO · SEGA · SONY
1/97 MAGNA MEDIA
4 391062 305803 01
DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Die Nr.1
Brandheiß: Topspiele für Nintendo 64
★ Mario Kart 64
★ Shadows of the Empire
★ Perfect Striker
★ Starfox 64
★ Goemon
★ Ed
Noch spritziger
Resident Evil 2 (PS)
Kaos on Klaymondo
CLAYFIGHTER EXTREME
Abgefahrener Prügelspaß für Nintendo 64
Großer Wettbewerb
8 Nintendo-64-Konsolen zu gewinnen
NINTENDO · SEGA · SONY

Positionen bewegen



EIDOS
INTERACTIVE

THEO KRANZ VERSAND

& LÄDEN

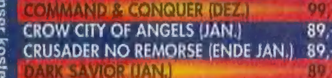
Läden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11&68

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

Zusätzliche Weihnachtshotline: 0180 5211844

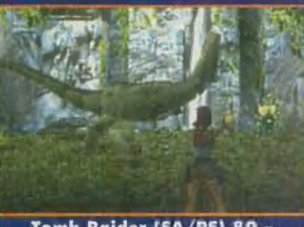
Sega Saturn

SEGA SATURN 389,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, INKL. RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD II, BATTERIE, DEMO-CD UND SEGA TIPS & TRICKS-BUCH
SEGA SATURN COMMAND & CONQUER SET 459,-
WIE OBEN, INKL. DEM TOPSPIEL COMMAND & CONQUER
SEGA SATURN SEGA RALLY SET 459,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY
PREDATOR GUN 69,-
PISTOLE FüR VIRTUA COP 1&2
GAME BUSTER - ACTION REPLAY 79,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT 79,-
AMOK (DEZ.) 89,-
ANDRETTI RACING (ENDE JAN.) 89,-
AREA 51 (DEZ.) 94,-
BLAM! MACHINEHEAD 94,-
BLAZING DRAGONS 79,-
BREAKPOINT TENNIS 99,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.) 99,-
CROW CITY OF ANGELS (JAN.) 89,-
CRUSADER NO REMORSE (ENDE JAN.) 89,-
DARK SAVIOR (JAN.) 89,-





Command&Conquer (SA/PS) 99,-



Tomb Raider (SA/PS) 89,-

SCHNELL, SCHNELLER THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 19.30 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN, BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

DAYTONA USA CHAMPIONSHIP ED. 94,-
DESTRUCTION DERBY 84,-
DIE HARD TRILOGY (ANFANG JAN.) 89,-
DISCWORLD 79,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL (JAN.) 89,-
EXHUMED 89,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE JAN.) 84,-
HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.) 89,-
IRON & BLOOD (JAN.) 89,-
JEWELS OF THE ORACLE 99,-
LAST DYNASTY 99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.) 89,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.) 89,-
MADDEN NFL 97 84,-
MAGIC THE GATHERING (JAN.) 89,-
MANX TT (ENDE JAN.) 94,-
MR. BONES (DEZ.) 89,-
NBA JAM EXTREME (DEZ.) 79,-
NBA LIVE 97 (ENDE JAN.) 84,-
NEED FOR SPEED 89,-
NHL 97 (MITTE DEZ.) 84,-
NHL POWERPLAY '96 (DEZ.) 89,-
NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD 129,-
PGA TOUR 97 (MITTE DEZ.) 89,-
PROJECT OVERKILL (JAN.) 94,-
RETURN FIRE 89,-
SCORCHER (JAN.) 89,-
SEGA AGES - 3 SPIELE (JAN.) 89,-
STORY OF THOR 2 84,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 94,-
STREET RACER 89,-
SUPER MOTOCROSS 89,-
TEMPEST 2000 (DEZ.) 89,-
THREE DIRTY DWARVES 89,-
TOMB RAIDER 89,-
TOSHINDEN URA (DEZ.) 89,-
TUNNEL B1 89,-
VIRTUA COP 2 94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN 129,-
VIRTUA FIGHTER 2 94,-
VIRTUA ON (MITTE JAN.) 89,-
WORLD SERIES BASEBALL 2 84,-
WORLDWIDE SOCCER '97 89,-
WWF IN YOUR HOUSE 79,-
X2 - PROJECT X 99,-

Playstation

SONY PLAYSTATION 389,-
DT., INKL. CONTROL PAD UND DEMO-CD
GAME BUSTER - ACTION REPLAY 79,-
MEMORY CARD 15 BLOCKS - ORIGINAL 44,-
MEMORY CARD PLUS 120 BLOCKS 74,-
MEMORY CARD PLUS 360 BLOCKS 109,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE 159,-
A-TRAIN 99,-
AREA 51 (DEZ.) 94,-
AYRTON SENNA KART DUEL 99,-
BAPHOMETS FLUCH (DEZ.) 89,-
BEDLAM 94,-
BLACK DAWN (DEZ.) 94,-
BLAM! MACHINEHEAD 89,-
BLAST CHAMBER 99,-
BLAZING DRAGONS 79,-
BREAKPOINT TENNIS 99,-
BUBBLE BOBBLE 84,-
BURNING ROAD 89,-
CHRONICLES OF THE SWORD 89,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.) 99,-
CRASH BANDICOOT 109,-
CROW CITY OF ANGELS (JAN.) 89,-
CRUSADER NO REMORSE (ENDE JAN.) 89,-
DAVIS CUP WORLD TOUR 89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.) 99,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

SONY PLAYSTATION	
ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	79,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	59,-
CRITICOM	49,-
EARTHWORM JIM 2	79,-
GALAXY FIGHT	69,-
HI-OCTANE	44,-
JUPITER STRIKE	49,-
KILLING ZONE	69,-
MAGIC CARPET	49,-
OLYMPIC SOCCER	69,-
PGA TOUR 96	49,-
SLAM'N JAM '96	74,-
STARFIGHTER 3000	79,-
VIEWPOINT	69,-
WILLIAMS ARCADE'S GREATEST HITS	59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	54,-

SEGA SATURN	
ALIEN TRILOGY	79,-
ATHLETE KINGS	79,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	69,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE EDITION	64,-
DARIUS 2	59,-
FIFA SOCCER 96	44,-
FIGHTING VIPERS	79,-
GHEN WAR	69,-
GUN GRIFFON	79,-
MIGHTY HITS	64,-
NBA ACTION	59,-
PARODIUS DELUXE	59,-
ROBOTICA	44,-
SEGA RALLY	79,-
SHINOBI X	59,-
STARFIGHTER 3000	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-
THEME PARK	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	89,-
VIRTUA RACING	39,-
VIRTUAL HYDELIDE	59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	49,-

DIE HARD TRILOGY 89,-
PREDATOR GUN 69,-
PISTOLE FüR DIE HARD TRILOGY
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.) 89,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL 89,-
EXHUMED (JAN.) 89,-
FIFA SOCCER 97 84,-
FIRO & KLAWD 89,-
FORMEL 1 99,-
HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.) 89,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS 89,-
INT. SUPERSTAR SOCCER DELUXE (JAN.) 94,-
INT. MOTO X 84,-
IRON & BLOOD 79,-
LAST DYNASTY 99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.) 89,-
LOMAX IN LEMMINGLAND 89,-
LOST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.) 89,-
MAGIC THE GATHERING (JAN.) 89,-
MADDEN NFL 97 84,-
MYST 89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (JAN.) 89,-
NASCAR RACING 96 (DEZ.) 89,-
NBA IN THE ZONE 2 (JAN.) 94,-
NBA JAM EXTREME 89,-
NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.) 84,-
NHL 97 (MITTE DEZ.) 84,-
NHL POWERPLAY '96 (DEZ.) 84,-
ONSIDE SOCCER 89,-
PANDEMONIUM 89,-
PGA TOUR 97 84,-
PLAYER MANAGER 89,-
PO'ED 89,-
POWER MOVE PRO WRESTLING 99,-
PRIME GOAL EURO CHALLENGE 89,-
PROJECT OVERKILL 89,-
RELOADED (DEZ.) 89,-
RETURN FIRE 89,-
ROBOTRON X (DEZ.) 89,-

SAMPRAS EXTREME TENNIS 89,-
SIM CITY 2000 94,-
SMASH COURT TENNIS (MITTE DEZ.) 89,-
SOVIET STRIKE 84,-
STAR GLADIATOR 94,-
STEEL HARBINGER 94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2 94,-
STREET RACER 89,-
SUPER MOTOCROSS 89,-
SUPERSONIC RACERS 84,-
TEKKEN 2 99,-
TEMPEST X (ANFANG DEZ.) 89,-
TIME COMMANDO 89,-
TOMB RAIDER 89,-
TOP GUN FIRE AT WILL 99,-
TUNNEL B1 84,-
VICTORY BOXING 84,-
VIRTUAL TENNIS (DEZ.) 89,-
WARHAMMER (JAN.) 94,-
WING COMMANDER III 89,-
WIPEOUT 2097 99,-
WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.) 89,-
X2 - PROJECT X 99,-
X-COM 2 (ANFANG DEZ.) 99,-

HÄNDLERANFRAGEN FAX 0931 / 57 16 02

AUSTRIA EXPRESS BESTELL-HOTLINE
TEL: 0049 85 17 37 77
VERSANDKOSTEN 6, 90 DM, UMRECHNUNG 1 DM = 7,5 ÖS

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version

Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,-) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr, bei Vork. (nur Euroschecks) DM 4,- Versand und Laden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten. UPS DM 15,- Porto Ausland DM 18,- • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.

0931/57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06 · ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ

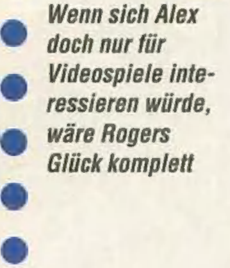
cybermedia

Alex & Roger

Seit gut vier Jahren sind Alex und Roger (die Namensverwandschaft mit den beiden geheimen Charakteren aus Tekken 2 ist übrigens rein zufällig) ein Paar, im Sommer zogen sie sogar in eine gemeinsame Wohnung in Münchens In-Viertel Schwabing. Einer von Rogers besten Freunden heißt Pav (Spitzname, weil sein Hintern aussieht wie der eines Pavians), und der wiederum ist ein guter Kumpel unseres geliebten leitenden Redakteurs Rob. Vor gut zehn Monaten legte Pav bei Rob erstmals Hand an eine Playstation, und schon am nächsten Tag kaufte er sich die Konsole. Pavs Kumpane waren von seinem neuen Spielzeug zunächst nicht besonders begeistert, bis er ihnen Tekken vorführte. Stundenlang wurde bei Pav gezockt, alle Proteste seiner Freundin verklangen ungehört im Kampfgebrüll. Beim gemeinsamen Abendessen im Stammlokal wurden nur noch Special Moves analysiert und über die Stärken und Schwächen der Charaktere debattiert. Roger war gefesselt und besorgte sich folgerichtig ebenfalls eine Playstation. Nachdem Roger als einziger zwei Fernsehgeräte daheim stehen hatte, traf man sich regelmäßig bei ihm zu nächtelangen Link-Sessions, vor allem 3D-Spiele wie Descent hatten es den Jungs angetan. Sogar ins Büro nahm er seine Konsole mit, um mit seinen Arbeitskollegen in den Pause zu zocken. Dann kam jemand auf die Idee, daß 3D-Spiele vielleicht noch mehr Spaß machen, wenn mehrere Leute gleichzeitig spielen. Die PCs in Pavs Steuerkanzlei wurden vernetzt und seither trifft man sich jedes Wochenende, um sich mit BFGs und Pipe Bombs gegenseitig das Lebenslicht auszublasen. Was das mit der Video Games zu tun hat? Wir möchten hiermit Alex und alle Videospiel-geschädigten Frauen und Freundinnen beruhigen, solange niemand eine Konsole entwickelt, die kocht, abwäscht, anschmiegsam ist und aussieht wie Cindy Crawford, kommen wir immer wieder zu euch zurück, wir lieben euch ja schließlich (und euer Essen).



Eigentlich hat Alex ja die Hosen an, aber wenn Roger ganz lieb bettelt, darf er doch ab und zu mal für ein paar Stunden spielen



Wenn sich Alex doch nur für Videospiele interessieren würde, wäre Rogers Glück komplett

Wenn Roger mal wieder nächtelang linken will und Alex andere Pläne hat, dann gibt's meistens Zoff

Eure treue Video Games



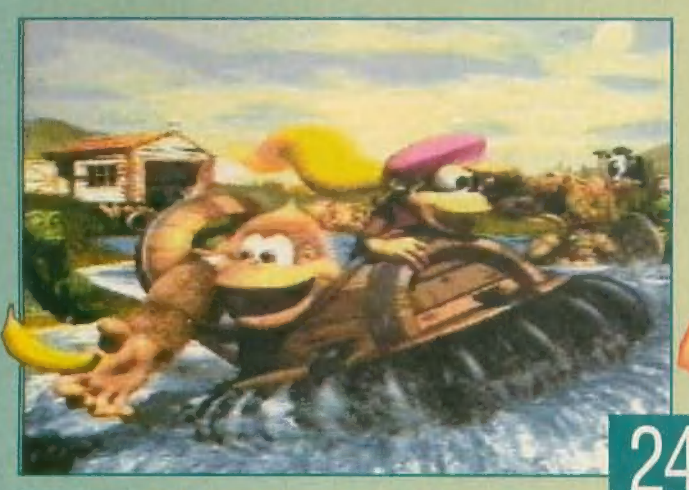
38 Tet hat sich in den Ccpcom-Entwicklungsstudios in Japan umgesehen und durfte als erster Journalist überhaupt Resident Evil 2 spielen!



82 Die 16-Bit-Versionen von International Super Star Soccer gehörten zu den besten Fußballsimulationen. Ob die Playstation-Umsetzung da mithalten kann, verrät der Test.



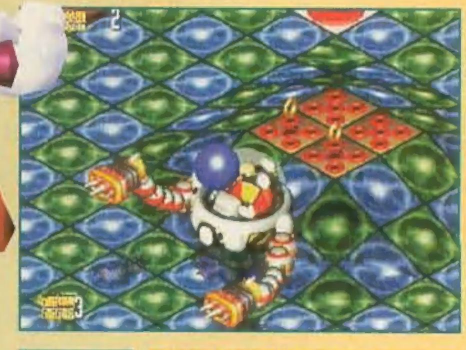
34 Der liebe Herr Fröhlich von Konami hat uns einen Besuch abgestattet und freundlicherweise einige interessante neue Spiele vorgeführt, darunter auch Contra-Legacy of Wars und Broken Helix für die Playstation



106 Wiedermal begeistert uns Rare mit brillanter Grafik und exzellentem Gameplay bei Donkey Kong Country 3



24 Wir haben Ubisoft in Paris besucht und brandheiße Infos über das erste französische Nintendo-64-Spiel mitgebracht



40 Wie sich Segas Held in der 3D-Welt fühlt, erfahrt ihr im Preview von Sonic 3D

NEWS

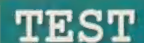
WETTBEWERB

RUBRIKEN



10 Super Mario Kart gehörte zu den bestverkauften SNES-Spielen überhaupt und für den Nachfolger gab es in Japan einige hunderttausend Vorbestellungen. Tet hat Mario Kart 64 während der Shoshinkai gespielt und gibt seine Eindrücke weiter.

TIPS & TRICKS



TEST

SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION

SUPER NINTENDO



28 37 Nintendo-64-Spiele wurden auf der Shoshinkai-Messe in Tokio vorgestellt



13 Starfox 64 gehörte zu den N64-Spielen, die Tet in Tokio schon anspielen durfte



14 Shadows of the Empire ist LucasArts erstes Nintendo-64-Spiel, und was für eins!



20 Bei Clayfighters Extreme für Nintendo 64 steht der Spaß im Vordergrund

GIB' DEINER KARRE WAS SIE BRAUCHT!





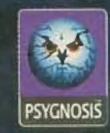
"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."
OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96

"DAYTONA BRUTAL."
FUN GENERATION 10/96

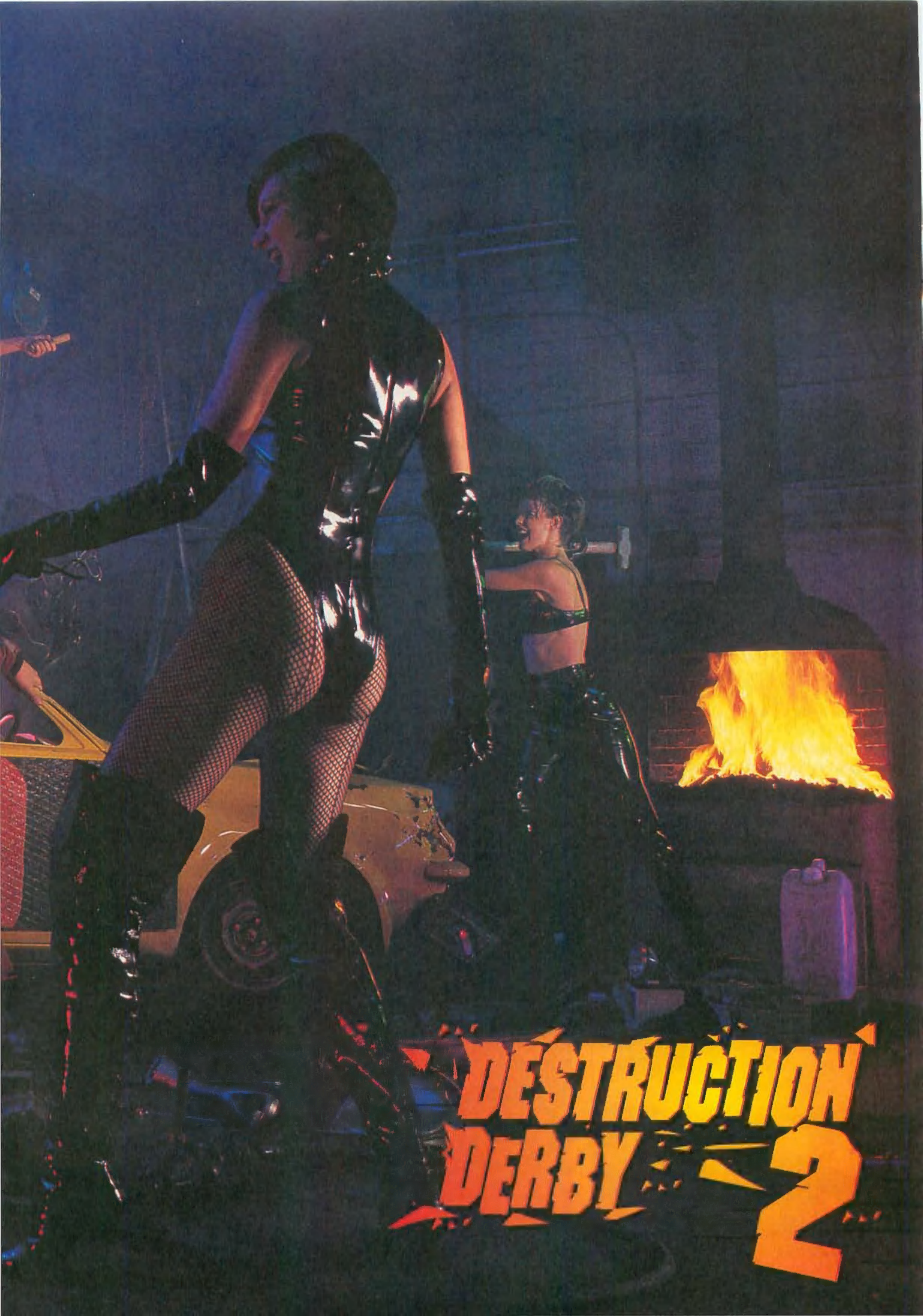
"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VORGÄNGERS NOCH ZU ÜBERTREFFEN."
NEXT LEVEL 08/96







http://www.psygnosis.com


DESTRUCTION
DERBY
2

マリオカート

MARIO KART 64™

Pünktlich zu Weihnachten erscheint in Japan das Spiel aller Spiele. Mario Kart 64 ist nicht irgendeine Umsetzung eines SNES -Titels.

Das beste zum Feste. So scheint die Devise von Nintendo zu lauten, denn genau zehn Tage vor Weihnachten, am 14.Dezember, soll in Japan das heißersehnte Rennspiel *Mario Kart 64* erscheinen. Obwohl man dieses Spiel nicht gerade als realistische Rennsimulation bezeichnen kann, konnte sich der Vorgänger auf dem Super Nintendo mit ca. 3,6 Mio. weltweit verkauften Exemplaren zum absoluten Superhit etablieren. Dies war wohl auch der Grund dafür, daß Nintendo die Nintendo 64-Version *Mario Kart 64* als Hauptattraktion für die Shoshinkai-Messe und somit fürs diesjährige Weihnachtsgeschäft gewählt hat. Schauen wir nun, was dieses 96-MBit-Modul zu bieten hat. Zunächst müßt ihr euch im Anfangsmenü entscheiden, wieviele Spieler an den Start gehen sollen. Im 1P-Modus habt ihr die Wahl aus dem Mario Grand Prix und dem Time Attack, im 2P aus Mario Grand Prix, VS- und Battle-Modus. Schließlich stehen euch bei 3P und 4P die beiden Spielmodi VS und Battle zur Verfügung. Danach geht es in das Fahrerauswahlmenü, wo ihr euch entweder für Mario, Luigi, Prinzessin Peach (Toadstool), Kinopio (der Pilzminister), Koopa (Bowser), Wario, Donkey Kong oder Yoshi entscheiden dürft. Donkey Kong Jr. und Nokonoko (die Schildkröte) wurden jeweils durch Donkey Kong und Kinopio ersetzt. Somit zählt die Riege genau wie beim Vorgänger acht Fahrer, wovon immer vier in einem Rennen vertreten sind. Die Computergegner werden dabei ausschließlich von der 64-Bit - CPU gesteuert (sehr hoher AI-Standard!). Danach wählt ihr den gewünschten Rennmodus. Der Grand Prix-Modus setzt sich zusammen aus insgesamt 16 Kursen, die in vier Cup-Kategorien à vier Kurse aufgeteilt sind: Der Kinoko (Pilz)-Cup (Luigi Circuit, Moh Moh Farm, Noko Noko Beach und Kara Kara Desert), der Flower-Cup (Kinopio Highway, Frappe Snowland, Choco Mountain und Mario Circuit), der Star-Cup (Wario Stadium, Sharvet Land, Peach Circuit und Koopa Castle) und der Special-Cup (Donkey Jungle Park, Yoshi Valley, Hyu Doro Lake und Rainbow Road). Diese Kurse dürft ihr selbstverständlich auch im Time Attack- und VS-Modus anwählen. Im Battle-Modus existieren vier weitere Strecken (Big Doughnuts, Block Castle, Double Deck und Night City), so daß in Mario Kart 64 insgesamt 20 Kurse enthalten sind, die sich alle sowohl optisch als auch



Optisch reizvolle Tunnelabschnitte auf dem Luigi Circuit (Kinoko Cup)

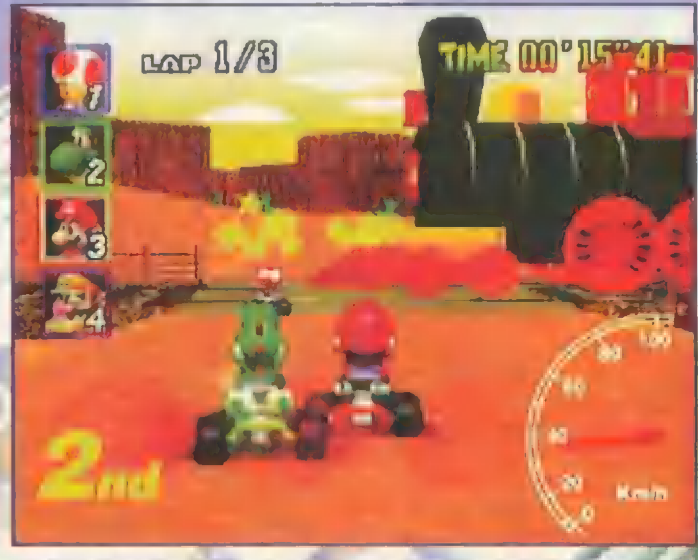




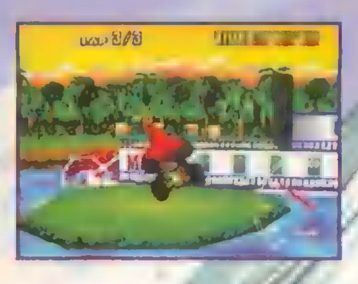


Die richtigen Items aufsammeln ist genauso wichtig, wie die milimetergenaue Steuerung in Kurven oder vor Sprungschanzen

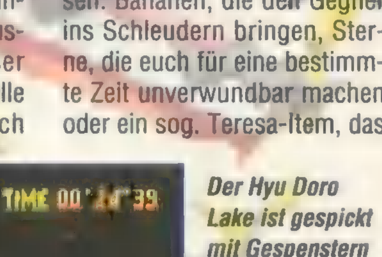
vom Aufbau her deutlich voneinander unterscheiden. So führt die Kart-Reise durch Wüsten- und Eislandschaften, über verkehrsreiche Autobahnen und von Steinschlag gefährdete Gebirgsstraßen hinein in die Burg von Koopa, die Offroad-Stage von Wario oder die Dschungelwelt von Donkey Kong. Yoshi Valley zeichnet sich hingegen durch zahlreiche Verzweigungen aus, Prinzessin Peachs Peach Circuit durch die vielen Berg- und Talfahrten, die rund um ihr Schoß führen. Zwar kann man vor jedem Rennen aus drei Hubraumklassen (50, 100 und 150 ccm) auswählen, doch Rekordgeschwindigkeiten können nur in den seltensten Fällen erreicht werden, da die durchschnittliche Fahrtgeschwindigkeit zwischen 80 und 100 km/h liegt. Schließlich fährt man auf Karts und nicht mit hochgetuneten Formel-1-Karossen. Der Schwerpunkt wurde somit eher auf die Geschicklichkeit gelegt. So kommen euch auf den Straßen des öfteren Lastautos und Busse entgegen, oder ihr durchfahrt ein Gelände, das gespickt mit Hindernissen und Sprungschanzen ist. Die Freiheit ist dabei buchstäblich grenzenlos. Auch wenn ihr vom Kurs abkommen solltet, geht die Fahrt weiter. Es existieren zahlreiche Abkürzungen aber andererseits auch genauso viele Schluchten und Fallen, wo ihr hineinfallen könnt. Zwar angelt euch der fliegende Rettungs-Jugemu danach aus dem Schlamassel heraus, doch der Zeitverlust ist nicht unerheblich. Im Dschungel-Kurs müßt ihr sogar einen Fluß überspringen. Wenn die Weite nicht ausreicht, landet ihr im Wasser und verliert dadurch wertvolle Zeit. Natürlich sorgen auch eure Mitfahrer für einen kräftigen Nervenkitzel. Durch insgesamt 14 Items, die wir großteils bereits aus der Super Nintendo-Version kennen, versucht jeder jeden auszutricksen: Bananen, die den Gegner ins Schleudern bringen, Sterne, die euch für eine bestimmte Zeit unverwundbar machen oder ein sog. Teresa-Item, das es euch erlaubt, anderen Mitspielern die begehrten Items abzuknöpfen. Besonders gemein sind Items, die man aufstocken kann. Ihr könnt sie bis zu einer bestimmten Anzahl sammeln und danach einzeln abschießen. Bananen, Schildkrötenpanzer und Pilze sind eben solche, die unter Umständen auch als Schutzschild gegen ankommende Geschosse dienen können, wenn sie einmal aktiviert sind. Es existieren auch Fake-Items, die an der mehr oder weniger deutlichen Markierung (ein umge-



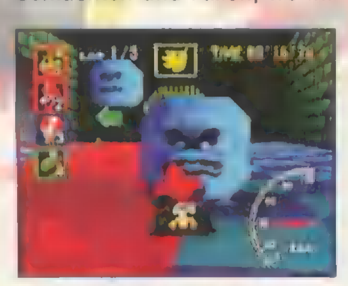
Im Kara Kara Desert durchquert sogar eine Eisenbahnlinie die Straße




Unten: Im Time Attack fahrt ihr eurem Ghost-Schatten hinterher

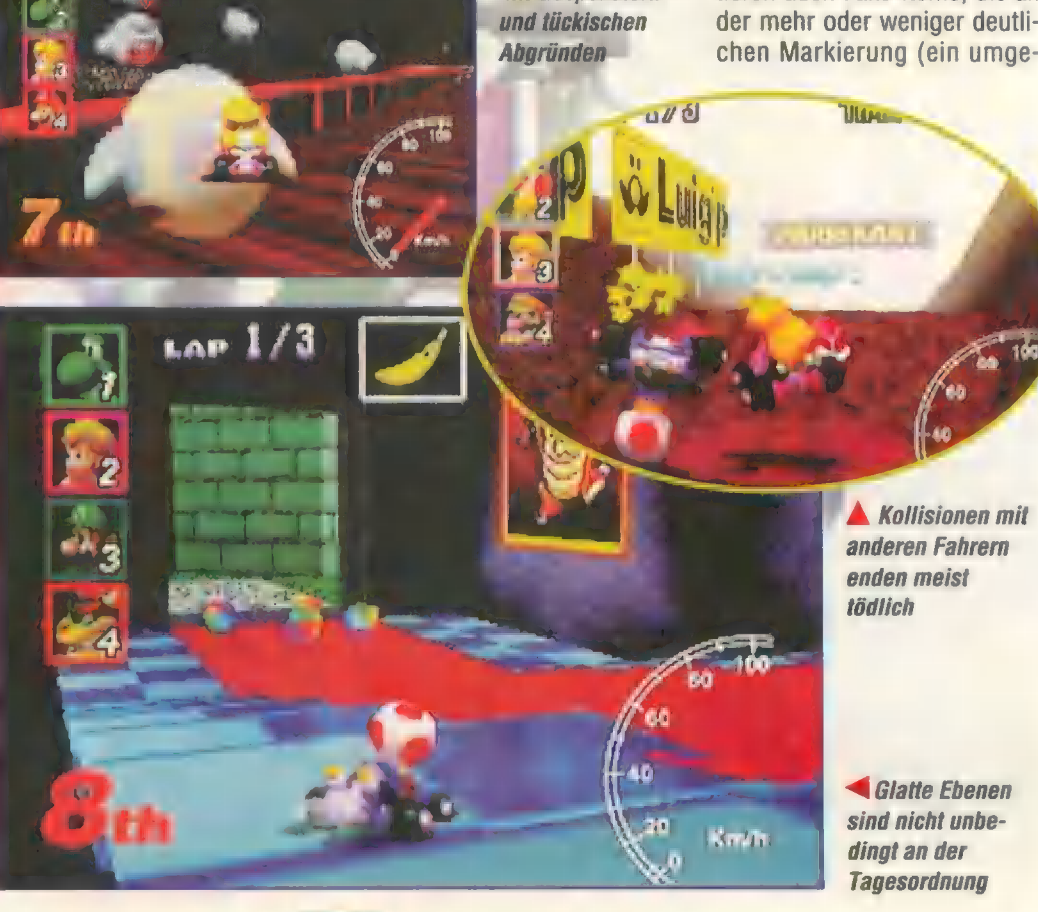


Der Hyu Doro Lake ist gespickt mit Gespenstern und tückischen Abgründen





Acht Fahrer stehen euch zur Verfügung



▲ Kollisionen mit anderen Fahrern enden meist tödlich

◀ Glatte Ebenen sind nicht unbedingt an der Tagesordnung

kehrtes Fragezeichen) zu erkennen sind. Am wirkungsvollsten sind Items im Battle-Modus, wo ihr in erster Linie versuchen müßt, den Gegner bzw. die drei Luftballons auszuschalten, die auf den Karts montiert sind. In der Super-Nintendo-Version war dieser ausschließlich für Mehrspieler bestimmte Battle-Modus am interessantesten zu spielen. Zwar konnte man auf der Shoshinkai-Messe diesen Modus ebenfalls spielen, aber leider nur zu zweit. Warten wir ab, wie er sich im 3P- bzw. 4P-Modus präsentiert. Hierbei wird es möglich sein, für eine bestimmte Zeit im Rennen mitzumischen, auch wenn man alle drei Luftballons verspielt hat, ähnlich wie bei den Bomberman-Umsetzungen der neueren Zeit. Nach dem Game Over verwandelt ihr euch dabei in eine fahrende Bombe und dürft ein einziges Mal einen Gegner eurer Wahl rammen (kostet den Betreffenden einen Luftballon), bevor ihr endgültig aus dem Rennen geworfen werdet. Habt ihr die Nase vom Mehrspielermodus voll, könnt ihr auch im Time Attack-Modus gegen euch selbst fahren. Hier geht es um Runden- und Streckenrekorde. Dabei dürft ihr einen sog. Ghost (ähnlich wie in Sega Rally Championship für den Saturn) dazuschalten, der eure persönliche Bestleistung in Form eines durchsichtigen Gegners vor Augen führt. In diesem Modus kommt es ausschließlich auf die Kurven- und Drift-Technik an (Driften mit dem R-Button), da Items und andere Scherzartikel komplett entfallen. Durch das 3D-Joypad lassen sich erstmals auch Feinjustierungen während des Drifts verwirklichen. In der Praxis müßt ihr mit dem 3D-Joystick gegenlenken, wenn ihr euch in einer Kurve befindet. Habt ihr die optimale Linie erwischt, steigt Rauch von den Reifen auf, die sich in ihrer Farbe unterscheiden. Zunächst kommt weißer Rauch, dann gelber. Wenn schließlich roter Rauch zu sehen ist, schaltet sich (nachdem ihr den R-Button losgelassen habt) automatisch die Miniturbofunktion ein, die euch wieder einen Schub nach vorne katapultiert. Erst wenn diese vier Drift-Stufen durchlaufen sind, bekommt ihr den nötigen Kick, ohne Geschwindigkeitsverlust die Kurve zu kratzen. Es wird somit eine Zeitlang dauern, bis ihr die optimale Linie gefunden und das Limit ausgereizt habt. Das Resultat könnt ihr entweder auf dem internen Batteriespeicher speichern oder später auf der aufsteckbaren Memory-Card verewigen und mit einem anderen Kumpel Rekorde austauschen. Wie ihr seht, wartet Mario Kart 64 gegenüber der 16-Bit-Version mit vielen Verbesserungen, insbesondere in den Bereichen Grafik und Steuerung auf. Das zusätzliche „2-Colour-Joypad" (Schwarz-Grau), das im Verkaufspreis von 9800 Yen (ca. 130 Mark) enthalten ist, macht das Spiel auch preislich attraktiv. Zwar gibt es für das Deutschland-Release noch keine konkreten Termine, aber zweifellos, wird sich dieser Titel auf lange Sicht zum Zugpferd für das Nintendo 64 entwickeln. tet







▲ Im 3P-Modus bleibt ein Teilbildschirm abgedunkelt



◄ Zu zweit sieht das Ganze dann so aus

Ungebremster Spielspaß im 4P-Battle-Modus. Jeder versucht jeden auszuschalten.



Der richtige Einsatz der Items entscheidet über Sieg und Niederlage

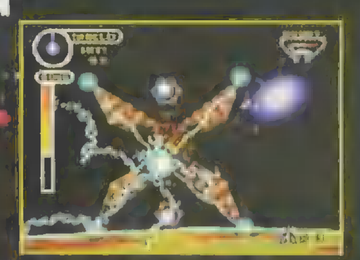


In der Schneewelt steigt die Schwierigkeit durch das Eis



Spätestens jetzt zeigt sich, welche Verkaufsstrategie Nintendo in Japan verfolgen will: Recycling heißt das Motto

Die dunklen Mächte von Imperator Andolf gehen wieder auf Beutezug. Und das ist auch gleichzeitig das Startzeichen für die vierköpfige Kampftruppe *Starfox* unter der Führung des Fuchspiloten Fox, die in ihren Erwin-Kampfflugzeugen die Eindringlinge das Fürchten lehren soll. Genau wie in dem Super-Nintendo-Streifen beginnt das Weltraumabenteuer in Form eines 3D-Shoot'em Ups. Nur diesmal wirkt die Grafik um ein Vielfaches feiner, die Steuerung intelligenter und freier. Die Welt in *Starfox 64* setzt sich zusammen aus abertausenden von Polygonen, die dank des 32-Bit-RCPs flimmer- und ruckelfrei über den Bildschirm huschen. Mit dem 3D-Stick steuert ihr euer Gefährt durch die Stages und schießt auf alles, was sich bewegt, ausgenommen natürlich eure Freunde, die euch ab und an Schützenhilfe leisten. So tretet ihr gegen feindliche Kampfjäger, Schlachtschiffe, Sandwürmer oder Mech-Roboter an, die euch den Garaus machen wollen. Am Ende jeder Stage wartet ein gigantischer Boßgegner, den ihr mit viel Geschick in seine Polygoneinzelteile zerlegen müßt. In den meisten Stages könnt ihr euch völlig frei im Raum bewegen. Diesmal dürft ihr sogar in einem Panzer durch die Wüste jagen, um diverse Bodenziele anzuvisieren. Er läßt sich genauso steuern wie ein Flieger, mit dem Unterschied, daß hier keine Höhensteuerung möglich ist. Doch die bewährte Seitenrolle (nützlich bei Ausweichmanövern) blieb auch diesem Gefährt erhalten. Wenn es doch zu brenzlig wird, geben euch eure Freunde aus der Luft Deckung. Ist eine Stage gemeistert, schalten sich Dialogsequenzen ein, die die Handlung vorantreiben. Die Messeversion von *Starfox 64* enthielt insgesamt vier Levels. Doch angesichts des Erscheinungstermins im März kann man davon ausgehen, daß noch einige Stages hinzukommen. Interessant ist auch, daß man im 4P-Modus Luftduelle gegeneinander fliegen kann. Dabei wird ähnlich wie bei *Mario Kart 64* der Bildschirm in vier Teile geteilt. Von Ruckelbewegungen war auch hier nichts zu sehen. Deutlich spürbar hingegen waren Schockeffekte, die über den ansteckbaren „Vibration Pack" an das Joypad geleitet werden. Ob und wann das Spiel bei uns erhältlich sein wird, erfahren wir frühestens im März, wenn das Nintendo 64 offiziell in Europa zu kaufen sein wird. *tet*



Auch die Boßgegner bewegen sich flüssig auf dem Monitor



Im Panzer geht es durch die Polygon-Wüste



Fortschrittlich: Spiegeleffekte auf der Wasseroberfläche



Bodenkämpfe erfordern andere Kampfstrategien



Buntes Kunterbunt: Weltraumschlachten bis zum Abwinken



Boßgegner erledigt man am besten mit Blaster-Bomben



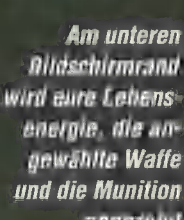
Die 3D-Steuerung erlaubt rasante und feinfühlige Luftkapriolen

STAR WARS
SHADOWS OF THE EMPIRE

Seit dem zweiten Dezember steht das heißbegehrte Star-Wars-Modul für Nintendo 64 endlich in amerikanischen Läden, wir haben es schon gespielt.

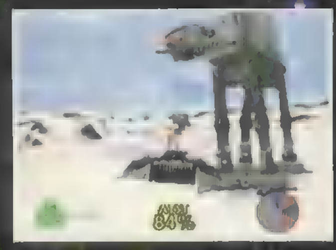
Im Gegensatz zu den SNES-Umsetzungen der drei Star-Wars-Filme, die alle von JVC entwickelt wurden, hat LucasArts im Auftrag von Nintendo bei *Shadows of the Empire* selbst Hand angelegt und das erste N64-Projekt intern fertiggestellt. Das Resultat ist laut Pressemitteilung ein erstklassiges 3D-Spiel, das die 64-Bit-Hardware voll ausreizt. Skeptiker Rob wollte sich von den angepriesenen 3D-Wundern persönlich überzeugen und hat sich deswegen einen halben Tag bei Nintendo of America eingenistet, wo ihm eine zu 95 % fertige Version samt ständiger Bewachung zur Verfügung stand. Die Story von *Shadows of the Empire* beginnt zeitgleich mit dem zweiten Film *Das Imperium schlägt zurück*. Die imperialen Truppen haben die Rebellenbasis auf dem Eisplaneten Hoth entdeckt und greifen an. In Shadows spielt ihr allerdings keine der bekannten Figuren, ihr übernehmt die Rolle von Dash Rendar. Dash ist Söldner, Schmuggler, Abenteurer und ein alter Kumpel von Han Solo, den er auf Hoth wiedertrifft. Da er sich einem guten Kampf nie abgeneigt zeigt, setzt er sich mit Freude ins Cockpit eines Fighters, den ihr durch die Schlacht steuert. Der erste Level "Battle of Hoth" unterteilt sich in vier Abschnitte, wobei ihr in jedem alle gegnerischen Objekte im Kampfgebiet zerstören sollt. Die N64-Hardware ermöglicht im Gegensatz zu den *Rebel-Assault*-Spielen, wo die Flugstrecke vorgegeben war, völlige Bewegungsfreiheit. Die Angreifer vernichtet ihr mit eurer Kanone, wenn ihr allerdings nahe genug an ein AT-AT heranfliegt, könnt ihr auch das Kabel einsetzen, um dem Monstrum ein Bein zu stellen. Euer Radarschirm verrät euch die Position aller aktiven Truppen. In Level zwei, "Escape from Echo Base", gelang es den meisten Rebellen, zu entkommen, Dash hat leider den Anschluß verpaßt und muß zuerst einige Notstromgeneratoren aktivieren, um zu seinem Raumschiff zu gelangen. Ihr führt Dash durch die 3D-Katakomben der unterirdischen Anlage, verfolgt von imperialen Truppen und Wampas. Neben der Ich-Perspektive stehen euch drei weitere Ansichten zur Auswahl. In Kisten und anderen Verstecken findet ihr Waffen und Ausrüstung; am Ende der Stage wartet ein AT-ST als Boss auf euch. Leider läßt sich die Hauptfigur hier wie in allen 3D-Levels nur sehr ungenau steuern, es passiert öfter, daß man in Abgründe fällt, weil die Steuerung nicht exakt reagiert. Nachdem ihr von Hoth entkommen seid, verfolgt euch

Mit einem Affenzahn rast ihr über den Schrottplatz, vor allem die Laserfallen sind unangenehm ▼



Am unteren Bildschirmrand wird eure Lebensenergie, die angewählte Waffe und die Munition angezeigt





Die gelbe Prozentzahl (84%) ist die Damage-Anzeige des Gegners, auf den ihr ballert



In den Gängen der Imperialen Basis laufen euch ständig Sturmtrooper über den Weg

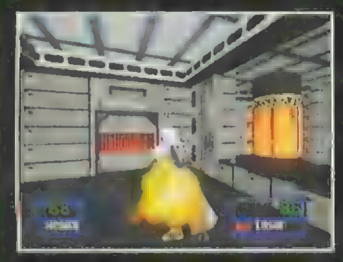


Mit dem Kabel lassen sich AT-ATs am einfachsten ausschalten, wenn man an sie rankommt



ein Zerstörer im nächsten Spielabschnitt *Asteroid Chase* bis in ein Asteroidenfeld, wo ihr die Kanonen bemannt, um angreifende Tie Fighter und Tie Bomber abzuwehren. Danach beginnt der zweite Teil des Spiels, die Suche nach Boba Fett. Bevor er den tiefgefrorenen Han Solo an Jabba the Hutt ausliefern konnte, mußte sich Boba vor Konkurrenten verstecken, die ihm ans Leder wollten. Hier erfährt man erstmals auch etwas über Xizor, den Bösewicht, der Darth Vader als rechte Hand des Imperators ersetzen möchte. Mehr darüber später, wir sind bei Level vier angelangt, "Ord Mantell Junkyard". Irgendwo auf dem Schrottplatz befindet sich IG-88, der Kopfgeldjäger, der Boba Fett ausschalten will. Durch den gestapelten Schrott rasen Eisenbahnwagons, auf denen ihr euch fortbewegt und manchmal von einem zum nächsten springt, wobei Laserfallen und Roboterwachen euer Weiterkommen erschweren, als Endgegner erwartet euch natürlich IG-88 persönlich. Der besiegte IG-88 verrät euch den Aufenthaltsort von Boba Fett, und schon sind wir im nächsten Spielabschnitt, "Gall Spaceport", einem weiteren 3D-Level. Ihr schleicht euch durch Smuggler's Canyon in die Basis der Imperialen Truppen, sucht das Jetpack und findet hoffentlich Boba Fett. Leider gelingt Boba die Flucht, womit der dritte Teil von Shadows beginnt. Luke wird von bezahlten Mördern fast umgebracht, und Prinzessin Leia bittet Dash, Luke nach Tatooine zu folgen, wo er seine Jedi-Fähigkeiten verbessern will. In Mos Eisley hört Dash zufällig die Unterhaltung einer Gang, die von Jabba the Hutt angeheuert wurde, um Luke zu töten. Auf einem Swoop Bike rast ihr durch die Straßen von Mos Eisley und den Beggar's Canyon und rammt die Killer, um sie auszuschalten. In der nächsten Stage "Imperial Freighter Suprosa", durchsucht ihr ein Frachtschiff nach wichtigen Plänen, die in einem Computer gespeichert sind. Die schlechte Steuerung spielt hier keine große Rolle, da es keine Abgründe oder ähnliche Hindernisse gibt. Nachdem ihr den Boß, einen riesigen Roboter, fertiggemacht habt, beginnt schon der letzte Spielabschnitt. Prinzes-





Darth Vaders Truppen sind nicht besonders widerstandsfähig, ein Treffer und sie sind hin



Auf der Flucht durch den Asteroidengürtel könnt ihr aus mehreren Perspektiven wählen

Jetzt aber ganz schnell den Kopf einziehen, die nächste Laserfalle ist schon in Sichtweite

sin Leia traf sich mit dem mysteriösen Prinzen Xizor und erfährt von seinen finsteren Plänen, worauf sie in seinen Quartieren unter Imperial City festgehalten wird. In Level acht, "Sewers of Imperial City", kämpft ihr euch als Dash durch die Kanalisation von Imperial City, glücklicherweise gibt es noch kein Geruchsfernsehen. Danach dringt ihr in Xizors Palast ein, wo ihr Sprengstoff an bestimmten Stellen plazieren sollt. Nachdem ihr den Roboter-Boß besiegt habt, folgt der letzte Level, "Skyhook Battle", der in der Version von Nintendo of America leider nicht anwählbar war. Seltsamerweise sprach die Nintendo-Mitarbeiterin, die das Spiel vorführte, von zwölf Stages, und im Auswahlmenü gab es auch noch zwei unbelegte Plätze, das Spiel könnte also aus mehr als zehn Stages bestehen, vielleicht gibt es ja noch zwei geheime Levels. Neben der ungenauen Steuerung gibt es bei *Shadows of the Empire* noch eine zweite große Schwäche – die Zwischensequenzen. Wie bei den Star-Wars-Modulen für SNES sorgen kaum animierte Bilder für den Übergang von einem Level zum nächsten, Gespräche werden am unteren Bildschirmrand eingeblendet. Das hat mit 64-Bit nun überhaupt nichts zu tun und wirkt in Verbindung mit der erstklassigen 3D-Grafik in den Spielabschnitten fast schon lächerlich. Aufgrund der Modultechnik kann man sich natürlich keine üppigen Videosequenzen oder Renderorgien leisten, aber Nintendos Anspruch ist halt nun mal, spielerisch und grafisch Qualität zu bieten, die auf keiner anderen Konsole realisierbar wäre. Und da sind solche Rückfälle in 16-Bit-Zeiten eindeutig fehl am Platz. Vielleicht hätte man sich die Zwischensequenzen sparen sollen, denn die Anleitung erklärt sowieso ausführlich, was Sache ist. Bei der musikalischen Untermalung zeigt sich dafür, was in Nintendos neuer Konsole alles drinsteckt, feinster Star-Wars-Sound klingt vor allem über die heimische Stereoanlage fast wie im Kino. Ob *Shadows of the Empire* jemals in Deutschland veröffentlicht wird, steht noch nicht fest, denn Nintendo befürchtet Probleme mit der Bundesprüfstelle, auch ein Stormtrooper ist schließlich ein Mensch, und von denen müßt ihr im Verlauf des Spiels jede Menge abknallen. In der nächsten VIDEO GAMES folgt übrigens der ausführliche Test von *Shadows of the Empire*. rz/tet

Der fette Roboter ist der Boß am Ende des zweiten Levels



Oben: In den engen Gassen von Mos Eisley ist Steuerkunst gefragt



Aus dieser Entfernung kostet jeder Treffer eine Menge Lebensenergie

Star Wars Convention

Vom 29. – 31.03.97 findet in München die Star Wars Jedi-Con '97 statt. Unter anderem gibt es dort auch eine riesige Sammlerbörse. Anthony Daniels, der C-3PO spielte, soll persönlich anwesend sein. Die Veranstalter planen, erstmals in Deutschland die Special Edition von Star Wars zu zeigen. Für nähere Informationen wendet ihr euch bitte direkt an:

Official Star Wars Fan-Club
Stichwort Jedi-Con '97,
Postfach 11 04 07,
D-86029 Augsburg.

IRGENDWO DA DRAUSSEN
GIBT ES LEBEN.



Rob hat von seinem Super-Trip auch allerhand zum witzigsten, verücktesten und abgedrehtesten Beat'em Up aller Zeiten auf N64 mitgebracht

Clayfighter Kaos on

Mit der 64-Bit-Variante der Ulk-Saga Clayfighters steht allen Beat'em Up-Fans die ultimative Persiflage auf Blockbuster-Hits wie Street Fighter oder KI Gold ins Haus. Insgesamt 16 via Stop-Motion-Technik animierte, herrlich abgedrehte Charaktere habt ihr zur Auswahl. Freunde der 16-Bit-Vorgänger werden sich u.a. über ein Comeback der Kult-Monster Schneemann Bad Mr.Frosty, Knetmagier Blob, Nudel Taffy und Clown Bonker freuen, natürlich alle sahnemäßig designt und animiert. Neu dabei sind die Yow Boys, drei kleine Knirpse, die sich als ein voller Charakter steuern und dementsprechend reizende Special Moves aufbieten. Dr. Kiln hat statt seiner Finger eine dicke MG implantiert, Hobocop stellt einen geisteskranken Frankenstein-Verschnitt dar, der sich als Robocop fühlt und ein dementsprechendes Blechoutfit aufgegabelt hat. Mit Liberty ist auch die Freiheitsstatue persönlich mit von der Partie, aber das absolute Highlight ist natürlich der von der Körpermasse alles überragende Sumo Santa. Den Rest der 16 Haudegen entnehmt ihr am besten unserer Freistellergalerie. An Stages wird man nicht reine 2D-Kunstwerke bewundern können, sondern echte 3D-Gegenden, um die man auch herumstolzieren kann, wie etwa ein riesiges Zirkuszelt. Viele Gags u.a. in Echtzeit berechnete Feuereffekte und verstecktes Zeug runden diese erstklassig anmutende Fortsetzung ab. Mehr Infos kriegt ihr aus erster Hand. Wir haben uns mit Jeremy Airey, Chief Producer von Clayfighter Extreme, unterhalten.



Alle Stages und Charaktere wirken unglaublich plastisch und detailliert. Selbst Lady Liberty, die Freiheitsstatue persönlich, wirft sich mitten ins Getümmel.

VG: Was sind die Hauptunterschiede zwischen den 16-Bit-Versionen von Clayfighter und Clayfighter Extreme hinsichtlich des Gameplays?

Interplay: Die Game-Engine wurde komplett neu entwickelt. Bis dato hat jede Version von Clayfighter eine andere Fighting-Engine verwendet. Die erste war noch etwas grob bzw. undurchdacht, mit der in CF2 haben wir erstmals eine Brücke zum sogenannten "Programmer-free"-Spieldesign geschlagen. Jetzt kann die Balance im Spiel zwischen den einzelnen Charakteren zu 99% von den Designern gehandhabt werden, ohne daß sie dauernd Programmierer zur Umstellung des Codes zu Rate ziehen müssen. Das Ganze erreicht den Höhepunkt schließlich in einer viel präziseren Fighting-Engine, der wir zur Freude aller Beat'em Up-Fans einige Hinterhältigkeiten zur "Behandlung" der Gegner spendiert haben, die in den verschiedenen Spielmodi auftauchen werden.



Dr.Kiln mit MG-Argumenten



Starker Tobak für einen Hasen

Extreme: Klaymondo



Lady Liberty: Jetzt geht's ab!

VG: Ist CF3 ein reines 2D-Beat'em Up wie Street Fighter oder gibt's auch dynamische Kameraschwenks à la Tekken 2?

Interplay: Ja und Ja. CF Extreme (wie es jetzt heißt) wird viele echte 3D-Elemente wie Hintergründe oder fixe Kameraaktionen mit klassischen 2D-Elementen vermischen, während aber das Hauptaugenmerk auf den mit Stop-Motion-Technik generierten Clayfighter-Charakteren liegen soll.

VG: Kann CF Extreme mit dem exzellenten Combo-System in KI Gold mithalten?

Interplay: Auf jeden Fall und ich denke ehrlich, daß es in einigen Punkten sogar besser ist. Zur Erinnerung: CF ist im Grunde ein Spiel, das alles bzgl. Beat'em Ups durch den Kakao zieht. Nun haben wir die Gags in eine neue Dimension...ähh Generation, den N64, verfrachtet. Ja, wir präsentieren eine Fighting-Engine, die sich sehen lassen kann. An erster Stelle soll jedoch der Fun stehen. Ob KI Gold oder Street Fighter: Jedes dieses oder anderer populärer Prügelspiele wird in Clayfighter Extreme sein Fett wegbekommen.



HiFive gegen Oldie Ickybod Clay



Die drei Yow Boys haben ultraabgedrehte Special-Moves drauf

VG: Wird es im Spiel versteckte Charaktere z.B. aus früheren Episoden geben?

Interplay: Es wird verstecktes Zeug geben. Eine Menge, um genau zu sein. Es wird versteckte Kämpfer geben und vieles mehr. Ich denke, die Leute werden angenehm überrascht sein, was wir so alles in CFE verstecken werden!

VG: Wie wurden die 16 Figuren animiert und in wievielen Animationsphasen?

Interplay: Alle Animationen wurden mit traditioneller Stop-Motion-Technik realisiert. Dadurch erhält man zwar nicht diese von gezeichneten Charakteren bekannte Unmenge von Animationsphasen, aber der große Vorteil darin liegt hauptsächlich in der räumlichen Tiefe und dem generell realistischeren Look der Figuren. Stop-Motion für sich genommen, ist ein einzigartiger Stil, den wir, so glaube ich, ganz gut im Spiel umgesetzt haben. Nach dem Release des Spiels werde ich wahrscheinlich etwas mehr ins Detail gehen können.

VG: In den ersten beiden Episoden gab es einige Kämpfer (wie Blob oder Bad Mr.Frosty), die dem Rest überlegen waren. Ist die Riege diesmal ausgeglichener?

Interplay: Genau das hatte ich schon zu Beginn angesprochen: In den bisherigen Clayfighter-Spielen mußte IMMER ein Programmierer dabei sein, wenn man etwas an einzelnen Charakteren oder der Balance der Besetzung ändern wollte.



Auch Nudel Taffy und Clown Bonker geben ihr 64-Bit-Debüt



CF Extreme bietet einen guten Mix aus Oldies und Newcomern

Aufgrund der knapp bemessenen Zeit, die den Programmieren für diese in ihren Augen "Kinkerlitzchen" zur Verfügung stand, haben sich solche Korrekturen also etwas schwierig gestaltet. CF Extreme enthält nun Tools, die den Designern solche Geschichten selbst ermöglichen, und die machen natürlich nahezu exzessiv davon Gebrauch. Man wird definitiv eine sehr ausgeglichene Truppe im fertigen Spiel sehen.



Yow Boys: Drei gegen einen

VG: Wird es so etwas wie Comic/Slaptick-Finishing-Moves geben?

Interplay: Oh ja! Wir gingen zu den Wurzeln des Original-Clayfighters zurück und mixten das Ganze mit einem Schuß "kranker Gegenwartskomik"...

VG: Der CF1-Soundtrack enthielt einen echten Song mit richtigen Stimmen. Plant ihr sowas auch für die N64-Version?

Interplay: Für das Spiel sind einige spektakuläre Audio-Tracks in der Mache. Zusätzlich wurden die Stimmen der



T-Hoppy (Techno-Hoppy?)

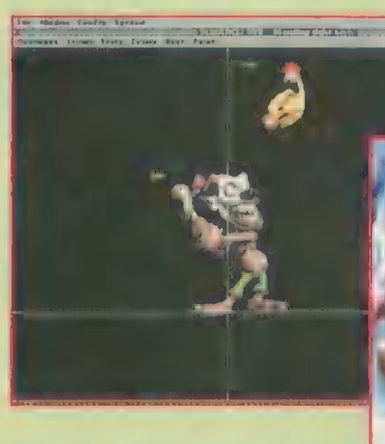
einzelnen Charaktere von einem Disney-Producer ausgewählt und eingespielt. Wir haben große Talente wie Jim Cummings oder Charlie Adler für die Soundkulisse als Stimmen gewinnen können.

VG: Wird CFE eine Art Trainings-Mode für Special-Moves/Combos enthalten und wird man diese während des Spiels (mittels Pause) auf dem Screen nachschauen können?



Hendl statt Waffe: Cool Houngan

Interplay: Ja, so etwas in der Richtung ist geplant. Wenn man etwas zurückschaut, erkennt man, daß wir die ersten



links: Zur Animation der Clayfighter verwenden die Designer ein eigens entwickeltes Tool

Furz-König Boogerman kennen Insider bereits

waren, die In-Game-Optionen im Turnier-Modus hatten. Zu der Zeit mußten wir entweder das eine oder das andere fallen lassen. In-Game-Training sollte dafür in Clayfighter Extreme wieder auftauchen.

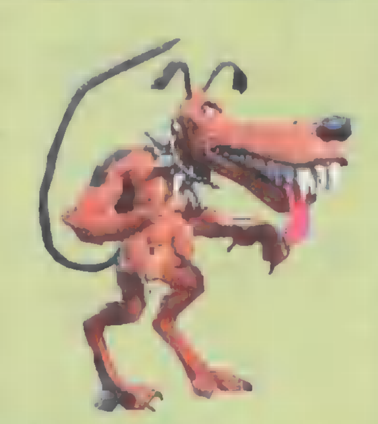
VG: Glauben sie, daß ein echtes 3D-Beat'em Up mit komplett gerenderten Charakteren in der nahen Zukunft möglich sein wird, vielleicht schon auf dem N64?

Interplay: In der Zukunft sicher, jetzt noch nicht. Es werden einige äußerst beeindruckende Spiele auf dem N64 erscheinen, etwas derart Fortgeschrittenes jedoch nicht. Wenn ich drei bis vier Jahre zurückschaue und darüber sinniere, wo wir damals waren und wo wir jetzt sind, dann hat sich doch eine Menge getan. Jetzt besitzen wir eine Technologie, die neue Technologie antreibt. Ich erwarte, daß die Hardware-Innovation bis zum Jahr 2000 und darüber hinaus schneller als je zuvor vonstatten geht. Wann also werden wir unser erstes komplett gerendertes 3D-Beat'em Up beäugen können? Nicht in den nächsten zwei Jahren, aber sicher vor der Jahrtausendwende.

Boogermans Specials: Deftig!

VG: Was ist eigentlich ihrer Meinung nach das beste Beat'em Up bis dato (Clayfighter einmal außer Konkurrenz)?

Interplay: Eine echt schwierige Frage, darum eine detaillierte Antwort: Street Fighter war das erste seiner Art und begründete ein ganzes Genre. Es besaß eine extrem durchdachte Fighting Engine, die meines Erachtens heute noch unübertroffen ist. Der in Deutschland indizierte Williams-Prügler kam als erstes Beat'em Up mit digitalisierten Kämpfern und Gewalt, schuf eine Art Schockeffekt und hatte deswegen soviel Erfolg. Der KI-Gold-Vorgänger verwendete als erster gerenderte Charaktere und die legendäre Combo Engine sowie sehr hübsche Hintergründe und Spezialeffekte. Wie sie sehen, hatten alle diese Spiele einen bedeutenden Einfluß auf das Beat'em Up-Genre. Warum? Nun, sie alle haben ihre eigene Nische innerhalb des Genres. Alles andere was herauskommt, wird auf jeden Fall mit ihnen verglichen werden. Meine Aufgabe besteht nun darin, eines Tages den Spieletyp Clayfighter



Lockjaw: Alle Wadeln aufpassen



Santa Sumo: Elastische Wampe

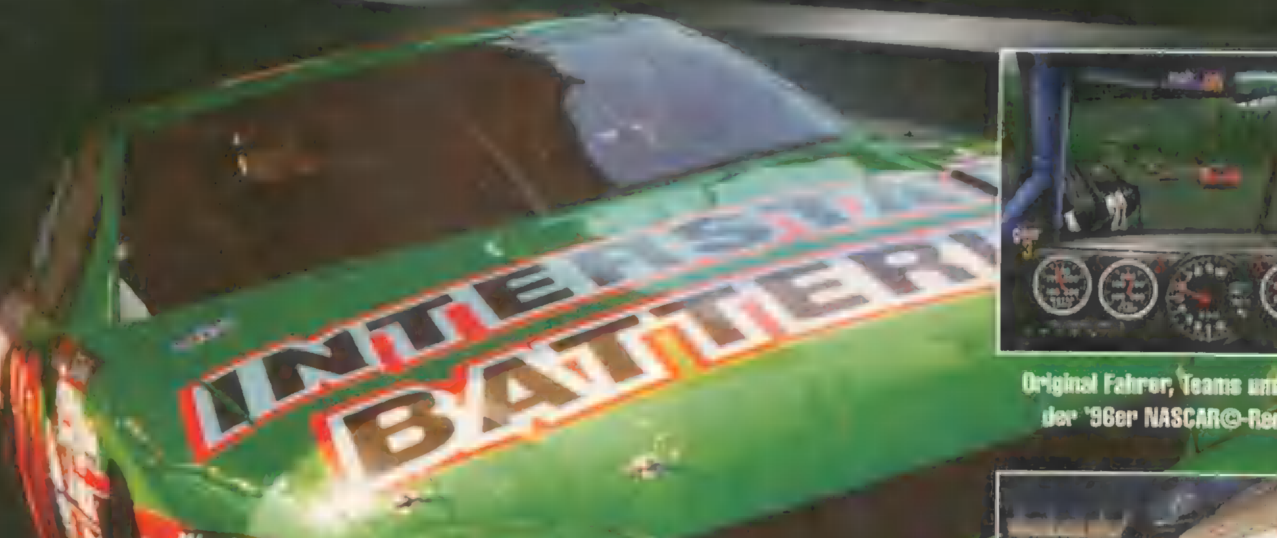
in diese "Hall of Fame" aufsteigen zu lassen, was uns hoffentlich schon mit Clayfighter Extreme gelingen wird, denn es besitzt im Grunde seine eigene kleine Sub-Nische, in die es paßt und kann eigentlich nicht mit einem der Highlights verglichen werden.

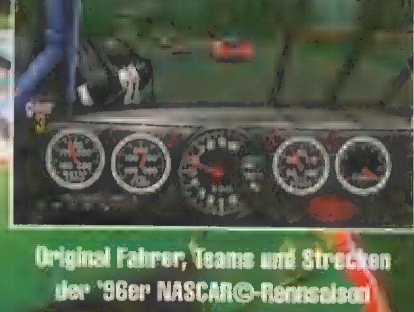
VG: Letzte Frage: Wir haben noch nie eine so detailliert ausgearbeitete, verrückte Background-Story (13 Seiten!) zu einem Beat'em Up gelesen. Wieviele Leute waren daran beteiligt?

Interplay: Zu Clayfighter haben so viele Leute etwas beigetragen, daß ich gar nicht wüßte, wo ich anfangen soll. Ich glaube, wenn wir eine vollständige Liste aller zusammenstellen sollten, die die Idee Clayfighter überhaupt ins Rollen gebracht haben, brauchten wir Stunden... rk

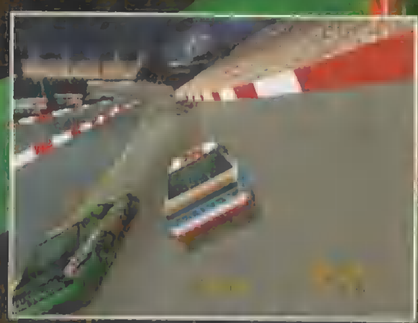
NASCAR Racing

Dein Puls rast, Deine Kehle ist wie zugeschnürt, Dein Atem kommt in kurzen, harten Stößen, ruf Dir ins Bewußtsein ...





Original Fahrer, Teams und Strecken der '96er NASCAR©-Rennsaison



16 offizielle Rennstrecken + 2 Bonusstrecken, 8 mitreißende Soundtracks

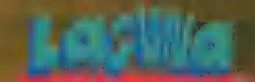
ES IST NUR EIN SPIEL!



Simulationsmodus für Rennpuristen oder Arcade-Action für Adrenalin-Jäger

Im Exklusiv-Vertrieb von:









SIERRA®

ED

Käfer à la VW

Alle Screenshots aus dem Spiel selbst zeigen noch die Ich-Perspektive, im fertigen Spiel wird man Ed von hinten sehen

Die phantastische Unterwasserwelt von Atlantis

Ubisofts erstes N64-Spiel soll eine interessante Mischung aus Zelda und Mario 64 werden

Im November hatte uns Ubi Soft nach Paris eingeladen. Trotz aller Widrigkeiten beim Hinflug (die Air France-Maschine war ausgefallen und die Lufthansa machte die nachträgliche Reservierung sehr spannend) und der Rückreise (ewige Verspätung wegen Sicherheitsproblemen in Paris und Münchner Landung im Schneesturm) bekamen wir eine große Überraschung zu sehen.

Vorher machen wir es aber mit ein paar Infos über das Innenleben des Softwarehauses an der Seine noch spannend, denn Ubi Soft hat sich nämlich ganz anders organisiert als üblich. In einem Stockwerk sitzen nur die Programmierer der verschiedenen Projekte, in einem anderen nur Grafiker. Durch dieses Konzept sollen die Spezialisten sehen können, was ihre Kollegen machen und voneinander lernen. Übrigens baut die Firma gerade das zweite(!) Tonstudio; in Frankreich ist sie der größte Distributor und sychronisiert viele bekannte Spiele für den heimischen Markt. In der (typisch französisch) sehr langen Mittagspause spielen die meisten Mitarbeiter Konkurrenzprodukte, der eindeutige Favorit bei unserem Besuch war Bomberman auf dem Saturn – dafür gab es einen Ansturm wie beim Take-That-Konzert.

Doch kommen wir zum Grund unseres Besuches: Ein Großteil des Rayman-Teams hat sich einem 3D-Actionadventure im Stil von Zelda und Mario gewidmet, sie wollen Nintendo auf ihrer eigenen Konsole übertreffen. Doch nun unser Exklusiv-Interview mit der bezaubernden Projekt Managerin Sandrine Polegato!

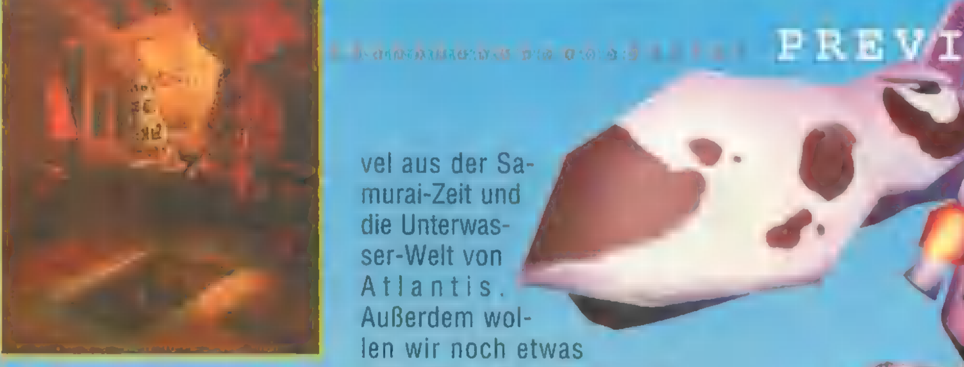
VG: Ist Ed mit Rayman irgendwie verwandt oder verschwägert?

Sandrine Polegato: Nein, er ist ein Alien der friedlichen Sorte, hat aber leider auf dem Heimflug von einer Forschungsmission im All etwas sehr Verhängnisvolles angestellt.

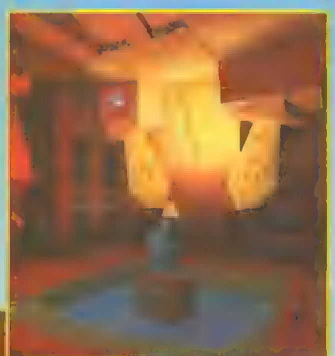
VG: Vergessen, den Gashahn abzudrehen?



Passend zur Jahreszeit: die Winterwelt. Hier brettern wir in bester Mario-Manier einen vereisten Berghang hinab.



SP: Nö, Ed hat an Bord seines Raumschiffs eine Party gefeiert und Getränke von einem anderen Planeten ausprobiert. Eine recht komisch aussehende Brühe hat ihm nicht geschmeckt, und als er sah, daß das Verfallsdatum überschritten war, hat er sie über Bord geworfen. Das Zeug landete auf einem blaugrünen Planeten, es traf einen alten Spießer namens Görgh, der von nun an die Erde tyrannisierte. Auch viele Tiere mutierten, Schafe verwandelten sich z.B. in Satelliten und die Pflanzen wollten sich an den Menschen rächen. Ed wird auf seinem Planeten dazu verurteilt, zurückzufliegen und die Sache wieder ins Lot zu bringen.



Die etwas andere Pyramide. Das monumentale Bauwerk steht komplett auf dem Kopf.

VG: Wie wollt ihr Mario 64 übertreffen? Gibt es Tricks, die die N64-Programmierung leichter machen?

SP: Um mehr Polygone und Texturen als in Mario einzusetzen, benutzen wir neben zirka 300 Vielecken in einem kleinen Abschnitt auch Sprites z.B. für den Busch in der japanischen Welt. Für ein Objekt mit komplizierter Form bräuchte man sonst viele Polygone. Mindestens 30 "Frames per Second" soll die Grafik in der Endversion schnell sein.

VG: Erzähl mir etwas über die Gegner, sind die auch so knuddelig wie bei Rayman?

SP: Klar, lebendes Gemüse und mit Broten um sich schießende Toaster werden dir das Leben schwermachen. Wir haben sogar Kuhdinos, deutsche Kleinwagen und einen Zeitungsspion – insgesamt mehr als 60 Charaktere. Darunter auch einen Erzähler, der an Schlüsselstellen im Spiel berichten soll, was sich woanders getan hat.

VG: Und Ed selbst?

SP: Er wird nach jedem Sieg sicherer und lernt z.B. fliegen oder sich zu tarnen. An vielen Stellen im Spiel gibt es auch überraschende Wendungen. Wir wollen viele verrückte Situationen einbauen und setzen auf subtilen Humor.

VG: Erzähl mir etwas über die Level.

SP: In jeder der 25 Welten mit vielen Unterabschnitten hat man absolute Bewegungsfreiheit, sie sollen sich alle in der Atmosphäre unterscheiden. Eine Winterlandschaft, eine auf dem Kopf stehende Pyramide, ein japanischer Level aus der Samurai-Zeit und die Unterwasser-Welt von Atlantis. Außerdem wollen wir noch etwas entwerfen, das an Alice im Wunderland angelehnt ist.

VG: Wer von Ubi Soft arbeitet an Ed?

SP: Michel Ancel, der Erfinder und Co-Director von Rayman, sowie die gleichen Grafiker und Designer Ihren Stil erkennt man sicherlich – wir werden übrigens wieder auf Arme und Beine verzichten. Serge Hascoet ist der Boß aller Project Manager, zu denen auch ich zähle; den Namen Vicent Minoue kennt ihr vielleicht von Street Racer, er hat das Spiel mit Vivid Design koordiniert.

Unsere hübsche Gesprächspartnerin Sandrine Polegato

Unser Held Ed: wie schon bei Rayman hat man bei den Charakteren auf Arme und Beine verzichtet

VG: Warum laßt ihr immer diese Gliedmaßen weg, habt ihr Probleme mit Armen und Beinen?

SP: Iwo. Michel favorisiert diesen Cartoon-Stil, so sieht die Animatonen flüssiger aus und originell ist es obendrein.

VG: Wann soll Ed denn erscheinen?

SP: Im September 1997. Wir arbeiten schon lange an dem Projekt, haben aber erst vor kurzem unser N64-Entwicklungskit bekommen. Bisher sind 30 Leute mit Ed beschäftigt, bald werden es 50-60 sein.

VG: Sind Umsetzungen auf andere Systeme geplant?

SP: Bisher können wir uns nur eine Konvertierung auf PC vorstellen. Aber Rayman 2 wird für Playstation und Saturn veröffentlicht.

VG: Warum habt ihr kein Rayman 64 gemacht?

SP: Wir arbeiten ja parallel an einer Fortsetzung, aber Rayman ist nun einmal unser 2D-Held. Ed ist kein Plattformspiel, sondern ein Actionadventure in echtem 3D, in dem man viele Rätsel nicht mit roher Gewalt, sondern durch Grips lösen kann.

VG: Und wann soll Rayman [illegible]

SP: Ende 1997.

Max Magenauer

GOEMON 5

Aus Konamis Jump'n Run-Serie Goemon ist bei uns erst ein einziger Titel erschienen. Die Frage ist, ob das ewig so bleiben wird.

Vor langer, langer Zeit, bescherte uns Konami einmal ein Spiel, in dem ein kopffüßiger Ninja namens *Goemon* als Held durch das alte Japan jumpte. Bei uns trug dieses Super Nintendo-Spiel den Titel *Mystical Ninja*. Inzwischen sind mehr als zwei Jahre vergangen, und im Land der angeblich mystischen Ninjas zählt man bereits den vierten Teil aus diesem *Goemon*-Epos, und zwar auf der Playstation. Nun soll abermals eine Fortsetzung folgen, doch diesmal wählten die Entwickler das Nintendo 64 als Konsolenplattform. Und natürlich wurde alles daran gesetzt, damit das Ganze auch optisch ansprechend wirkt. Basierend auf getexturten Polygonen, setzen Grafiker aus dem Konami-Entwicklungslabor faszinierende 3D-Landschaften à la *Super Mario 64* in die bunte Welt dieses abgedrehten Action Adventures. Die Helden dieser Geschichte sind die beiden Ninjas *Goemon* und sein bester Freund Ebisu-Maru. Zu Beginn des Spiels müßt ihr euch zwischen diesen beiden Charakteren entscheiden. Im Spielverlauf trefft ihr dann auf die beiden anderen Ninja-Figuren dieser Serie: Sasuke, ein mechanischer Roboter, und die niedliche Ninja-Braut Yae. Wenn die Situation es erfordert, beispielsweise in einer actiongeladenen Jump'n Run-Stage, dürft ihr zwischen den Charakteren, die allesamt ihre Vorzüge (aber auch Nachteile) haben, auswählen. Wie üblich existieren in *Goemon 5* auch die obligatorischen Goemon-Impact- und 3D-Shoot'em Up-Stages, in denen ihr in einem riesigen Roboter sitzend durch die Gegend jagt und auf alles schießt was sich bewegt bzw. gegen Boßgegner antretet. Hin und wieder landet ihr zwischen zwei Leveln auch in Städten und Dörfern, wo ihr euer Inventar aufstocken oder nützliche Infos einholen könnt. Die vielen Rätsel wollen schließlich auch entsprechend gelöst werden... womit wir wieder bei dem leidigen Thema der Sprachwissenschaften wären. Konami plant zunächst lediglich ein Release in Japan. Doch wenn man bedenkt, daß die Quantität an Spieletiteln nicht gerade eine der Stärken des Nintendo 64 ist, sollte sich Konami bzw. Nintendo ernsthaft Gedanken darüber machen, ob man nicht doch eine PAL-Version von *Goemon 5* herausbringen sollte. Schließlich braucht sich die durchgehend auf Witz und Spaß ausgelegte *Goemon*-Serie keineswegs hinter *Mario* zu verstecken, was ja die Verkaufszahlen in Japan schließlich oft genug belegt haben. *tet*









Striche, die die Welt bewegen: Das Rohgittermodell sorgt für den reibungslosen Ablauf von Bewegungen. Die Texturen werden später "draufgeklebt".



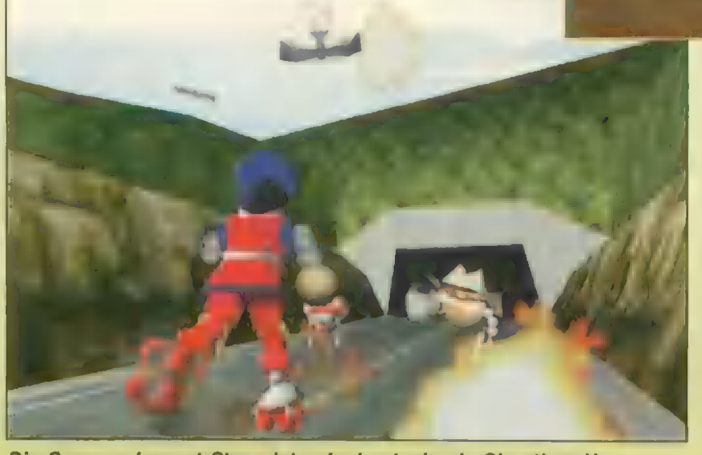
Optische Qualitätsunterschiede zwischen Vorspann und Spiel gibt es nicht



Tradition: Auch der 3D-Shoot'em Up-Level hält Einzug



In den Städten gibt es mehr als genug zu tun wie z.B. Einkaufen



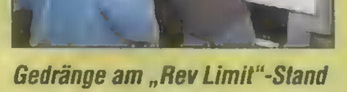
Die Goemon Impact-Stage ist aufgebaut wie ein Shoot'em Up.

SHOS

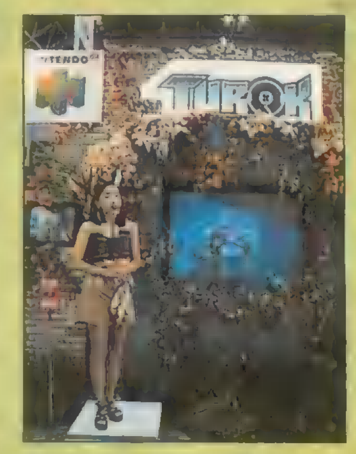
Alles Gute kommt aus Japan: Auf der diesjährigen Shoshinkai-Messe wurden zahlreiche Nintendo 64-Spiele vorgestellt, darunter auch einige Hit-Kandidaten.

Am 22.November fand auf dem Messegelände in Makuhari die 8. Shoshinkai statt. Wie jedes Jahr wurden auf dieser Nintendo-eigenen Spielemesse zahlreiche Titel vorgestellt, die in den nächsten Monaten auf den Markt kommen sollen. Natürlich stand auch diesmal das Nintendo 64 im Mittelpunkt des öffentlichen Interesses. Nahezu jeder der insgesamt 28 Aussteller wartete mit einem N64-Titel auf oder ließ zumindest erahnen, daß er etwas im Ärmel hatte. Beginnen wir zunächst mit Nintendo. Das heißersehnte *64 DD*-Laufwerk wurde zwar nicht wie im Vorfeld der Messe angekündigt dem breiten Publikum vorgeführt (lediglich eine *64 DD*-Version von *Super Mario 64* lief in einem gesonderten Raum als Demo), doch man konnte es in einer Plexiglashülle bestaunen. Insiderberichten zufolge wollte Nintendo "das diesjährige Weihnachtsgeschäft nicht durch das Erscheinen einer weiteren Hard ware-Komponente beeinflussen". Doch man konnte sich zumindest ein Bild von dem machen, was uns nach dem geplanten Erscheinungstermin im Frühjahr '97 blühen wird. Wie man sieht, ist das Laufwerk etwa genau so groß wie das Hauptgerät und besitzt an der Vorderseite einen passiven Einschub für den dazugehörigen Datenträger. Als Speichermedium dient dabei eine magnetbeschichtete Diskette, auf der sich später auch die Spieldaten befinden, wobei das Verhältnis vom ROM-Bereich und dem wiederbeschreibbaren "Festplattenbereich" je nach Spiel variieren kann. Nintendo erklärte jedoch, daß auch eine Kombination aus 64DD und der herkömmlichen ROM-Kas-

Weltpremiere: Auf der Shoshinkai wurde erstmals das "64 DD"-Laufwerk enthüllt



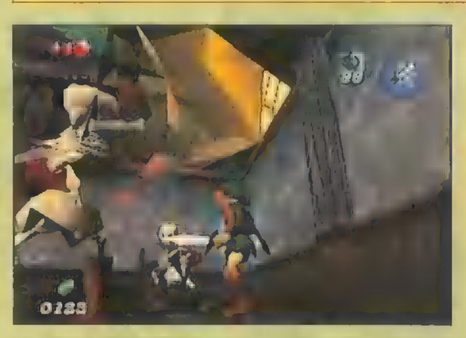
Gedränge am „Rev Limit"-Stand



3D-Shooter Turok wurde von niedlichen Amazonen präsentiert

Technische Daten des 64 DD-Laufwerks

Fassungsvermögen	64 MByte
Datenübertragungsrate	ca. 81 Sek/64 MByte
Zugriffszeit	ca. 75 Msek. (ca. 135 Msek. bei vollem Ausschlag)
Anlaufzeit des Motors	weniger als 1,9 Sek.
Sonstiges	Fehlerkorrekturfunktion
Maße	Laufwerk: B 260x T 190x H 78,7mm Diskette: B 101x T 103x H 10,2mm
Gewicht	Laufwerk: 1,6 Kg Diskette: 43g



Geniale Lichteffekte und spektakuläre Echtzeitkämpfe erwarten euch in Zelda 64 (das Debüt-Spiel für das 64 DD-Laufwerk!)



Ein Preview zu Starfox 64 findet ihr auf Seite 13

HINKAI '96

sette möglich ist. Bei Sport- oder Actionspielen könnten beispielsweise so die Systemdateien auf das Modul, die Charakterdateien hingegen auf das 64DD gespeichert werden (vergl. SNK-Spiele für den Sega Saturn). Das erste Spiel, das auf dem 64DD ausgeliefert wird, ist *Zelda 64*. Leider wurde dieser Hitgarant lediglich auf Video präsentiert. Eine andere Hardware-Komponente fürs Nintendo 64 wurde hingegen schon als fertiges Produkt ausgestellt: das sog. *Vibration Pack*. Dieses kleine Modul wird in den Memorycard-Einschub des Joypads hineingesteckt und übermittelt anhand eines batteriebetriebenen Motors leichte Vibrationen und Ruckbewegungen an den Spieler. Zur Zeit sollen zwei Spiele diese neuartige Hardware unterstützen: *Starfox 64* und *Blastdozer*. Beides durfte man in einer gesonderten Hardware-Ecke probespielen, doch der erwünschte Schockeffekt, wie wir es von Arcade-Spielen mit Rückstoßfunktion her kennen,

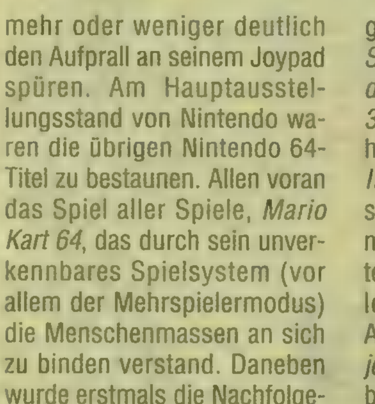


Mehr über Shadow of the Empire erfahrt ihr auf Seite 14

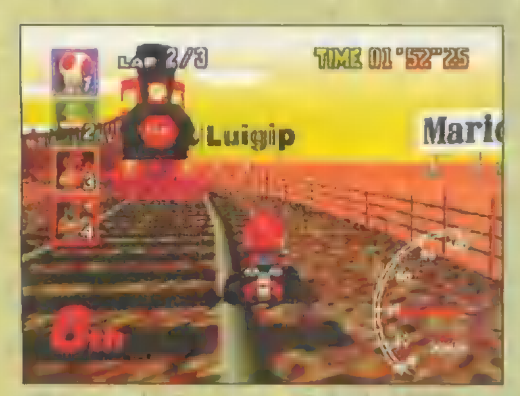
konnte noch nicht ganz erzielt werden. Beide Spiele vermochten aber auch ohne jegliche technische Spielereien zu überzeugen. In *Blastdozer* steuert ihr eine Reihe von Fahrzeugen, mit denen ihr auf einer isometrischen Map Gebäude und andere Hindernisse zerstören müßt. Das Hauptziel in diesem Actionspektakel ist es, einem außer Kontrolle geratenen Nukleartransporter den Weg zu ebnen und ihn sicher ans Ziel zu lotsen. Die Fahrzeugpalette, die euch zur Verfügung steht, reicht vom einfachen Bulldozer bis hin zum hochtechnisierten Mech-Roboter. Bei aufgestecktem Vibration Pack kann der Spieler

Rares 3D-Shooter „Golden Eye"





Das Rollenspiel-Sequel „Mother 3". Rechts seht ihr das Shogi 64-Modul mit integriertem Modem



Mit Vollgas im Anmarsch: „Mario Kart 64"

mehr oder weniger deutlich den Aufprall an seinem Joypad spüren. Am Hauptausstellungsstand von Nintendo waren die übrigen Nintendo 64-Titel zu bestaunen. Allen voran das Spiel aller Spiele, *Mario Kart 64*, das durch sein unverkennbares Spielsystem (vor allem der Mehrspielermodus) die Menschenmassen an sich zu binden verstand. Daneben wurde erstmals die Nachfolgeversion des 3D-Shoot'em Ups *Starfox 64* als spielbare Version (hier ohne den "Vibrator") vorgestellt und sorgte für Aufsehen. Zwischendurch waren auf einigen Monitoren Videosequenzen von Spielen zu sehen, die es nicht mehr auf die Messe geschafft haben. *Star Wars - Shadows of the Empire*, *Golden Eye 007*, *Zelda 64*, *Mother 3*, *Kirby's Air Ride* und, man höre und staune, *Yoshi's Island 2*. Auch Enix konnte sich, neben ihrem eigenen, einen zusätzlichen Platz am Nintendo-Stand sichern. Das mittlerweile schon erhältliche Adventurespiel *Wonder Project J2* fand beim jüngeren Publikum sehr großen Anklang. Das neue Action Adventure *Go Go! Trouble Makers* war leider nur auf Video zu sehen. Einen unerwarteten Triumph konnte Konami feiern. *J-League Pefect Striker Live*, der Nachfolger von *Super Star Soccer*, wurde sowohl von der heimischen als auch von der internationalen Presse (inoffiziell) zum interessantesten Titel auf der diesjährigen Shoshinkai-





In „Blastdozer" wird ein wahres Explosionsfeuerwerk abgebrannt

SHOSHINKAI'96

Messe auserkoren. Durch die faszinierende Grafik und die hervorragende Steuerbarkeit fesselte dieses Fußballspiel sogar auch jene, die sonst mit dieser Sportart nichts am Hut haben (so wie meine Wenigkeit). Über *Goemon 5* konnte man sich leider nur anhand von Videosequenzen ein Bild machen, im Gegensatz zu *Powerful Baseball Live 4*. Das gleiche galt auch für Hudson, der die N64-Titel *Soccer 64*, *Dual Heroes* und *Power League 64* auf selbstlaufenden Video-Monitoren präsentierten. Für eine große Überraschung im Bereich Hardware sorgte hingegen der japanische Hersteller Seta. Sein neuestes Shogi (japanisches Schach)-Spiel *Morita Shogi 64* ist das erste N64-Spiel mit integriertem Modem. Wie auf dem Bild zu sehen ist, besitzt das Modul Anschlußbuchsen für herkömmliche (japanische) Telefonleitungen. Ohne Netzwerkfunktion, doch nicht minder interessant sind auch die anderen Titel von Seta. Die Rennsimulation *Rev Limit*, die Golfsimulation *St. Andrews Golf* (bereits erschienen) und das 3D-Hubschrauber-Shoot'em Up *Wild Choppers*. Alle drei Spiele besitzen standardmäßig einen 4-Player-Modus. Ebenfalls mit einer Hubschraubersimulation wartete Kemco auf. Sein Titel heißt *Blade and Barrel* und bietet u.a. einen 2-Player-Kombinationsmodus. Hierbei steuert der eine das Gefährt, während der andere die Polygonziele mit diversen Waffen wie MGs oder Raketen anvisiert. Mit vier N64-Titeln war Imagineer vertreten. Er schaffte immerhin, das Baseballspiel *Pro Baseball King*, das Rollenspiel *Magical Century El Tale*, die Rennsimulation *Multiracing Championship* und das Fußballspiel *J-League Dynamite Soccer 64* als spielbare Versionen vorzustellen. Epoch war mit seiner Manga-Umsetzung von *Doraemon* vertreten. Für Anime-Fans präsentierte Spielzeughersteller Tomy *Macross - Another Dimension* und, man höre und staune, die Anime-Produktionsfirma Tezuka Productions *Jungle Emperor* (besser bekannt als *Kimba der weiße Löwe)*, das unter Mithilfe von Shigeru Miyamoto für Frühling 1998 (!) angekündigt wurde. Das Spielprinzip wurde hier stark an *Super Mario 64* angelehnt und fand viele Anhänger bei den Kids. Der relativ unbekannte Hersteller Japan System Supply zeigte Videosequenzen von zwei N64 Titeln. Das Action-Puzzlespiel *Cameleon Twist* und das futuristische "Pferdewagenrennen" *Cavallry Battle 3000*. Aus dem Land der unbegrenzten Möglichkeiten wurden schließlich drei N64-Spiele vorgestellt. *Turok* von Acclaim, der 3D-Shooter *Hexen 64*, das in Japan von Game Bank vertrieben wird, und schließlich *Mission Impossible* von Ocean. Unterm Strich war auf der diesjährigen Shoshinkai-Messe viel zu sehen. Bleibt also nur noch abzuwarten, ob die Spiele auch die angepeilten Release-Termine im Frühjahr '97 einhalten können. *tet*



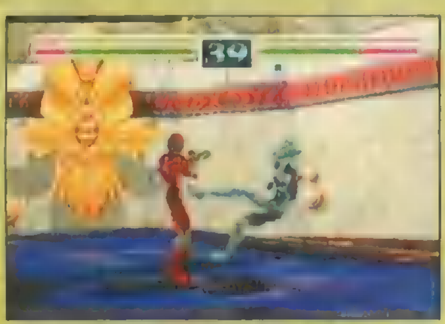
Yoshi's Island 2 läßt uns jetzt schon das Wasser im Munde zusammenlaufen



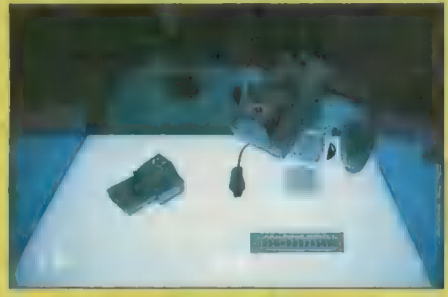
Kunterbunte Rennaction mit Kirby's Air Ride



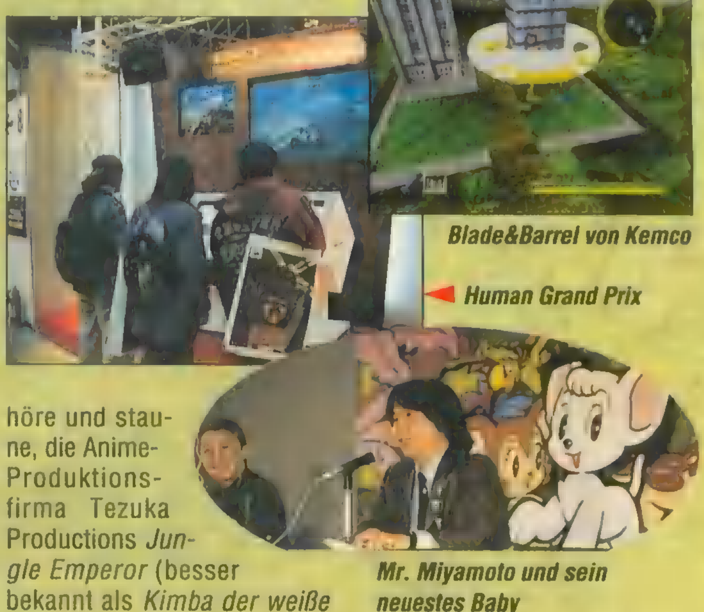
"Rev Limit" ist technisch hervorragend in Szene gesetzt



Hudson Softs erstes N64-Prügelspiel ist mit „Dual Heroes" unterwegs

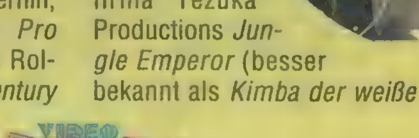


Arcade-Feeling? Das "Vibration Pack"



Blade&Barrel von Kemco

Human Grand Prix



Mr. Miyamoto und sein neuestes Baby

Fordern Sie unseren kostenlosen Gesamtkatalog an Tel. 089/546 0 300

Die Spielewelt hat einen Namen... Playcom

und eine Telefonnummer...

089-546 0 300

Internet-Email: info@playcom.de

Super NES

Titel	Version	Preis
Casper	dt	* 119.00
Chrono Trigger	us	139.00
Civilization	us	**129.00**
Donald in Maui Malla	dt	[illegible]
Donkey [illegible]	dt	129.00
Donkey Kong Count. 2	[illegible]	119.00
Fifa Soccer 97 GO.ED	dt	**119.99**
Final Fight 3	dt	**99.00**
Incarnation	dt	89.00
Int.S.Soccer Deluxe	dt	**119.00**
Jimmy Connors Tennis	dt	99.99
Kirbys Ghost Trap	dt	**84.99**
Lost Vikings II	dt	* 99.00
Lufia	dt	* 109.00
Mario World 2	dt	**109.00**
NBA Live 97	dt	***124.00**
NHL Hockey 97	dt	**119.99**
NHL Hockey 96	dt	[illegible]
Oscar	dt	[illegible]
PGA European Golf 97	dt	119.99
Pinocchio	dt	129.00
Power Piggs	dt	89.00
Prince of Persia 2	dt	89.00
Realm	dt	[illegible]
Schlümpfe 2	dt	[illegible]
Sim City 2000	dt	129.00
Star Trek: Next Gen.	dt	**89.00**
Streetfighter Alp. 2	dt	[illegible]
Terranigma	dt	109.00
Toy Story	dt	119.00
Waterworld	dt	89.00
Whizz	dt	89.00
Worms	dt	104.00
WWF Wrestl. Arcade	dt	89.00

Super NES-Sonderangebote

Titel	Version	Preis
Actraiser 2	dt	69.00
Aero the Akrobat 2	uk	49.00
Alien 3	dt	44.99
Beavis and [illegible]	[illegible]	[illegible]
Cut Throat Island	dt	59.99
Ghoul Patrol	dt	44.00
John Madden 95	dt	39.00
New.-Haas Indy Car	[illegible]	**44.99**
Porky Pig's H.Hol.	dt	59.99
Revolution X	dt	59.00
Rise of the Robots	dt	49.00
Spiderman / X-Men	[illegible]	44.99
Stargate	dt	39.00
Terminator 2 (Judgme	dt	44.99
Turrican 2	dt	69.00
Vortex	dt	39.00
WWF Wrestlemania	dt	39.99

Super NES-Zubehör

Titel	Version	Preis
Antennenkabel SNES	dt	19.00
Cinch Kabel S.NES	dt	19.00
Cinch - Scart Adapt.	dt	10.00
Game Mage Mogelm.!	dt	69.00
Game Wizard	dt	39.00
Infrarot Joypad	dt	**39.99**
Joypad (Nintendo)	dt	39.00
Joypad JT 384 Action	dt	13.00
Joypad JT 385 Sprint	dt	17.00
Scart Kabel S.NES	[illegible]	19.00
S.NES ohne Spiel	dt	199.00
Super Key Adapter	dt	29.00
Top-Fighter Joystick	dt	79.00
Verlängerung Joypad	dt	15.00
WWF Raw Video VHS	dt	9.00

Gameboy

Titel	Version	Preis
Donald in Maui Ma.	dt	* [illegible]
Donkey Kong Land	[illegible]	49.99
Donkey Kong Land 2	dt	69.00
Fifa Soccer 97	dt	59.00
[illegible] Fighters 95	dt	59.00
[illegible]	dt	69.00
Super Mario Land 3	dt	[illegible]
[illegible]	dt	44.00
Waterworld	dt	49.00

Gameboy-Sonderangebote

Titel	Version	Preis
4 in 1 Fun Pak 1	dt	24.99
Alien 3	dt	**34.99**
Casino	dt	24.99
Double Dragon 3	dt	34.99
Ferrari Grand Prix	dt	34.99
Game Boy Gallery	uk	39.00
Loopz	dt	29.00
Mario & Yoshi	dt	[illegible]
NBA Jam	dt	**34.99**
PGA European Golf	[illegible]	34.99
Pierre le Chef	[illegible]	29.00
Solitaire	dt	24.99
Speedball 2	dt	29.00
Spider-Man/X-Men	dt	**34.99**
Stargate	dt	**34.99**
Terminator 2 (Judgme	dt	34.99
WWF King of Ring	dt	34.99
Xenon 2	dt	29.00
Yoshi's Cookie	uk	39.00

Gameboy-Zubehör

Titel	Version	Preis
Ga.Boy Energy Pack	dt	29.00
Game Boy Licht + Lup	dt	24.99
Game Boy Pocket	dt	[illegible]

Nintendo 64

Titel	Version	Preis
Pilot Wings 64	us	139.00
Pilot Wings 64	dt	* 109.00
Pilot Wings	jp	169.99
Star Wars - Sha.o.E	dt	* 129.00
Super Mario 64	[illegible]	[illegible]
Super Mario 64	dt	* 89.00
Wave Racer 64	jp	199.00
Wave Racer 64	dt	* 89.00

Nintendo 64-Zubehör

Titel	Version	Preis
Joypad JT 376 Tride.	dt	49.00
Joypad JT 377 Tride.	dt	[illegible]
Joypadverlängerung	dt	* 24.99
Nintendo 64 + Mario	[illegible]	[illegible]
Nintendo 64 o.Spiel	[illegible]	479.00
N64+Mario+Star Wars	dt	* 609.00
N64+Mario+Pilot+Star	dt	* 699.00
Super Mario 64 Hintb	us	29.00

Mega Drive

Titel	Version	Preis
Comix Zone	dt	**64.99**
Fifa Soccer 97 Go.Ed	dt	114.00
[illegible] Deluxe	[illegible]	[illegible]
John Madden Footb.97	dt	114.00
Micro Machines Mil.	dt	[illegible]
NBA Live 97	dt	114.00
NHL Hockey 97	dt	**114.00**
Pinocchio	dt	89.00
Pocahontas	dt	89.00
Skidmarks	dt	69.00
Sonic 3D	dt	99.00
Stargate	dt	99.00
Tin in Tibet	dt	79.00
[illegible] Fighter	dt	99.00

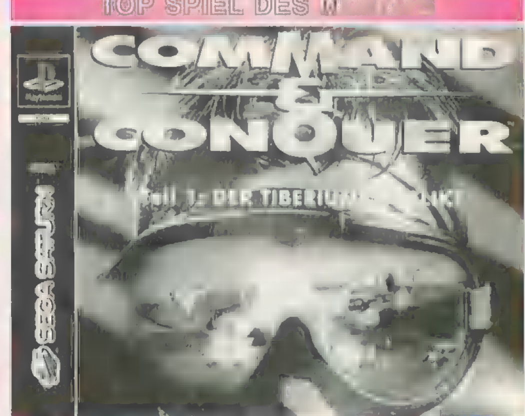
Mega Drive-Sonderangebote

Titel	Version	Preis
Desert Strike	dt	49.00
Dynamite Headdy	dt	39.00
Earth Worm Jim	dt	[illegible]
Earth Defense	uk	24.99
Funny Worl./Bal.Boy	uk	24.99
General Chaos	dt	49.00
Hurricanes	dt	39.00
Hyperdunk	dt	29.00
Incredible Hulk	dt	29.00
Jurassic Park Ramp.	dt	49.00
Marko's Magic Footb.	dt	**49.00**
Mega Man Wily Wars	dt	39.00
Mighty Max	dt	44.00
Mr. Nutz	dt	[illegible]
NBA Jam Tournament	dt	[illegible]
NHLPA Hockey '95	dt	39.00
Normy's Beach Babe	dt	39.00
Page Master	dt	39.00
Punischer	dt	39.00
Rise of the Robots	[illegible]	[illegible]
Shaq-Fu + Musik CD	dt	39.00
Talespin	dt	34.00
Talmits Adventure	dt	29.00
Tiny Toon 2	dt	39.00
Toughman Boxing	dt	**49.00**
Whac-A-Critter	uk	24.99

Mega Drive-Zubehör

Titel	Version	Preis
6 Button Joypad	dt	39.00
Mega Drive 1 o.Spiel	dt	119.99

TOP SPIEL DES M[illegible]



Command & Conquer dt 89.00

Titel	Version	Preis
[illegible]	dt	89.99

3-DO-Sonderangebote

Titel	Version	Preis
3-Do Demo Sampler 4	uk	3.00
3-Do Sampler	[illegible]	3.00
Deathkeep	uk	**29.00**
Doctor Hauzer	jp	14.99
Gridders	uk	29.00
Hell	uk	19.00
Mega Race	dt	**29.00**
Sesame Street Numb	us	29.00
Zhadnost	uk	29.00

3-DO-Zubehör

Titel	Version	Preis
Goldstar 3-Do + Fifa	dt	[illegible]
Joypad 3-Do	dt	19.99
Panasonic 3-Do+Star.	dt	229.00

Sony PSX

Titel	Version	Preis
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Actua Golf	dt	89.00
Adventure of Lomax	dt	89.00
Alien [illegible]	uk	79.00
Alien Trilogy	dt	79.00
[illegible]	dt	* 89.00
Andretti Racing	dt	89.00
Aquanaut's Holiday	dt	99.00
Area 51	dt	94.00
Ayrton Senna Cart	dt	89.99
Baphomets Fluch	dt	89.00
Batman Forever Coin	dt	89.00
[illegible]	[illegible]	89.00
Beyond the Beyond	[illegible]	**99.00**
Blam Machine Head	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble	dt	84.99
Bubble Bobble 2	[illegible]	84.00
Burning Road	dt	89.99
Buzzsaw	dt	* 99.00
Casper	dt	**84.00**
Chronicles o.t.Sword	dt	89.00
Command & Conquer	dt	89.00
Crash Bandicoot	dt	**109.00**
Creation	dt	* 89.00
Crow City of Angels	dt	* 89.00
Crusader - No Remor.	dt	* 89.00
Crypt Killer	dt	* 89.00
Cyberia	dt	79.99
Dark Crusaders	dt	* 89.00
Darkstalkers	dt	**89.00**
Davis Cup Tennis	dt	89.00
Destruction Derby 2	dt	* **99.00**
Destruction Derby 1	dt	99.00
Die Hard Trilogy	dt	89.00
Die Hard incl. Gun	dt	139.00
Discworld 2	dt	89.00
Disruptor	dt	[illegible]
Dragonheart	dt	* [illegible]
Dr. Need for Speed	dt	89.00
Dungeon Keeper	dt	* 89.00
Earth Worm Jim 2	dt	89.00
Ecstatica	[illegible]	99.00
Exhumed	[illegible]	* 89.00
Extreme Games 2	[illegible]	* 99.00
F1	dt	89.00
Fade to Black	dt	89.00
Fifa Soccer 97	dt	**89.00**
Fire & Klawd	dt	89.00
In the Hunt	dt	89.00
Int.Superstar Soccer	dt	* 89.00
[illegible]	dt	89.00
Iron & Blood	dt	89.00
Iron Man XO	dt	89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00
John Madden 97	dt	89.00
Jumping Flash 2	dt	99.00
Konami Open Golf	dt	89.00
Last Dynasty	dt	99.00
Lemmings Play Paint.	dt	* 99.00
Lost Vikings 2	dt	* **89.00**
Magic Carpet	dt	89.00
Mega Man X3	dt	* 94.00
Monster Truck	dt	* 99.00
Motor Toon GP 2	[illegible]	89.00
Myst (kp.dt)	dt	89.00
Namco Museum 1	[illegible]	99.00
Namco Museum 2	dt	89.00
Namco Museum 3	dt	* 89.00
Nascar Racing 2	dt	* **89.99**
NBA Jam Extreme	dt	89.00
NBA Live 97	dt	* 89.00
NFL Quarterback '97	dt	84.00
NHL Hockey 97	dt	* 89.00
Olympic Games	dt	84.00
Onside Soccer	dt	89.00
[illegible]	[illegible]	89.00
Penny Racer	dt	89.00
Pitball	dt	89.00
Poed	dt	**89.00**
Porsche Challenge	dt	* 109.00
Primal Rage	dt	89.00
Prime Goal Ex	dt	89.00
[illegible]	dt	89.00
Rayman 2	dt	* 94.00
Rebel Assault 2	dt	99.00
Resident Evil	[illegible]	[illegible]
Return to Zork	dt	89.00
Return Fire	dt	**89.00**
Ridge Racer Revol.	dt	[illegible]
Rise of the Robots 2	dt	**84.00**
Road Rash	dt	**89.00**
Rock'n Roll Racing 2	dt	* 94.00
Sampras Ex. Tennis	dt	[illegible]
[illegible] City 2000 [illegible]	[illegible]	[illegible]
Smash Court Tennis	dt	* [illegible]
Soul Edge	dt	* 99.00
Soviet Strike	dt	89.00
Spiral Saga	dt	* 99.00
Spot Goes to Hollywo	dt	[illegible]
Street Racer	dt	89.99
Supersonic Racer	dt	89.00
Syndicate Wars	[illegible]	[illegible]
Tekken 2	dt	99.00
Theme Hospital	[illegible]	* [illegible]
Tilt	dt	84.00
Time Commando	dt	89.00
Tomb Raider [illegible]	dt	89.00
Top Gun - Fire at W	dt	[illegible]
Track & Field	dt	99.00
Transport Tycoon	dt	* 99.00
[illegible]	[illegible]	* 89.00
Tunnel B1	dt	89.99
Twisted Metal 2	dt	* **99.00**
Victory Boxing	dt	89.00
Virtual Tennis	dt	84.99
Warhammer Fant. B.	dt	**89.00**
Wing Commander 3	dt	94.00
Wing Commander 4	dt	* 89.00
Wipe out 2097	dt	99.00
WWF in Your House	dt	89.00
X2 Project	dt	99.00
X-Com Terror f.t.De.	dt	89.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84.00
Zork Nemesis	dt	* 89.00

Sony PSX-Sonderangebote

Titel	Version	Preis
Battle A.Toshinden 1	dt	64.99
Bust a Move 2 Arcade	dt	64.99
Cyberspeed	dt	[illegible]
Descent	dt	**69.99**
Extreme Pinball	dt	49.99
Gex	dt	69.99
Hi Octane (DA)	dt	69.00
Lone Soldier	dt	**49.99**
NBA Jam Tournament	dt	54.99
Parodius Deluxe	dt	[illegible]
Revolution X	dt	49.99
Ridge Racer 1	dt	64.99
Streetfighter Movie	dt	49.00
WWF Arcade	dt	49.99
Zero Divide	dt	69.99

Sony PSX-Zubehör

Titel	Version	Preis
8 Meg Memory Card	dt	**79.00**
Game Buster	dt	**89.00**
Joypad JT 403 Contr.	dt	25.00
Joypad JT 402	dt	34.00
Verlängerung Joypad	dt	19.99
Joypad Sony PSX	dt	54.00
Link-Kabel PSX	dt	39.99
Mad Catz Lenkrad	dt	**139.99**
Memory Card [illegible]	dt	49.00
Memory Disk Drive	dt	169.00
Memory Card PSX	dt	44.99
NeGcon Joypad PSX	dt	84.00
Predator Gun JT 400	dt	69.00
RGB-Scart Kabel Sony	dt	[illegible]
Sony PSX o. Spiel	dt	389.00
Memory Card [illegible] Pad	dt	**89.00**

Saturn

Titel	Version	Preis
Alien Trilogy	[illegible]	[illegible]
Alien Trilogy	dt	[illegible]
Athlete Kings	dt	89.00
Batman Forever Coin	dt	89.00
Battle Monsters	dt	84.99
Blam Machine Head	dt	89.00
Blazing Dragons	dt	84.99
Bubble Bobble	dt	84.99
Casper	dt	**84.00**
Castlevania - [illegible]	dt	89.00
Command & Conquer	dt	89.00
Crusader No Remorse	dt	* 89.00
Cyberia	dt	84.00
Daytona USA [illegible]	dt	99.00
[illegible]	dt	[illegible]
Die Hard Trilogy	dt	* 89.00
Dragonheart	dt	* 84.99
Driving Need f.Speed	dt	**89.00**
Earth Worm Jim 2	dt	[illegible]
Exhumed	[illegible]	84.99
Fifa Soccer 97	dt	* 89.00
Fighting Vipers	dt	**94.00**

Händleranfragen erwünscht.
Schriftlicher Gewerbenachweis erforderlich.

Titel	Version	Preis
Galactic Attack	dt	84.00
Gex	dt	89.00
Gun Griffon	dt	79.99
Heart of Darkness	dt	* 109.00
Impact Racing	dt	89.00
Iron Man XO	dt	89.00
Iron & Blood	dt	* 89.00
Jewels of the Oracle	dt	89.00
John Madden F. 97	dt	89.00
Last Dynasty	dt	* 99.00
Lemmings 3D	dt	84.00
Lost Vikings 2	dt	* 89.00
Mr.Bones	dt	89.00
NBA Jam Extreme	dt	89.00
NBA Live 97	dt	* 89.00
NHL Hockey 97	dt	* [illegible]
Nights & Analog Pad	dt	139.00
Off World Intercept.	dt	84.00
Panzer Dragoon 2	dt	**89.00**
Parodius Deluxe	dt	89.00
PGA Tour Golf 97	dt	89.00
Powerplay Hockey	dt	89.00
Primal Rage	dt	**89.00**
Project Overkill	dt	* 89.00
Rayman 2	[illegible]	**94.00**
Return Fire	dt	89.00
Return to Zork	dt	89.00
Revolution X	dt	79.00
Rise of the Robots 2	dt	84.00
Road Rash	dt	89.00
Sega Rally	[illegible]	[illegible]
Sonic the Fighters	dt	* [illegible]
Soviet Strike	dt	* 89.00
Space Hulk	dt	89.00
Story of Thor 2	[illegible]	89.00
Streetfighter Alpha	dt	89.00
Streetfighter Alp.2	dt	94.00
Street Racer	dt	89.00
Syndicate Wars	dt	* 89.00
Theme Hospital	dt	* [illegible]
Thunderhawk 2	dt	[illegible]
[illegible]	dt	89.00
Tomb Raider	dt	**94.00**
Tunnel B1	[illegible]	84.99
Valora Valley Golf	[illegible]	**89.00**
Virtua Cop 2+Pistole	[illegible]	139.00
Virtual Sonic	dt	109.00
Virtua Fighter 2	dt	99.00
Virtua Cop 2	dt	99.00
Virtua Cop + Pistole	dt	139.00
Virtua Fighter Kids	dt	79.99
Waterworld	dt	* 89.00
Worldwide Soccer 97	dt	94.00
WWF in Your House	[illegible]	89.00
WWF Wrestlemania	dt	84.00
X-Men:Children o.t.A	dt	84[illegible]
Zork Nemesis	[illegible]	89.00

Saturn-Sonderangebote

Titel	Version	Preis
Baku Baku Animal	dt	64.00
Bust a Move 2	dt	64.99
Fifa Soccer 96	dt	49.99
Hi Octane (DA)	[illegible]	49.00
Magic Carpet	dt	[illegible]
NBA Jam Tournament	dt	69.00
Shock Wave Assault	dt	49.00
Theme Park (kp.dt.)	dt	49.99
Victory Goal	dt	49.00
Virtua Racing	dt	**49.99**
Virtua Fighter 1 OEM	dt	[illegible]

Saturn-Zubehör

Titel	Version	Preis
8 Meg Memory Card	[illegible]	79.99
Antennenkabel Saturn	dt	39.00
Game Buster	dt	**89.00**
Joypad Game Partner	dt	34.00
Just a Pad	dt	34.00
Netzkabel für Saturn	dt	9.00
Perfimer Lenkrad m.P.	dt	109.99
Saturn+Com.&Conq.	[illegible]	449.00
Saturn incl. Fifa 96	dt	[illegible]
[illegible]	[illegible]	[illegible]
Sega Saturn o. Spiel	dt	**419.00**
Universal Adaptor	dt	[illegible]
Verlängerung Joypad	dt	19.00
Voyager Joypad JT481	dt	29.00

Ladenverkauf
KEIN Versand
Preise variieren

Munich Software Center
Theresienstr. 152, 80333 München
Tel. 089/52 27 87
Grillparzerstr. 42, 81675 München
Tel. 089/4 70 21 22

AUCH DIREKT IN ÖSTERREICH BESTELLEN! 1DM = 8 ÖS. Versand für Österreich, Fa. GAMEBUSTERS, Alpenstr. 18, A-5020 Salzburg, Tel. [illegible] 026
Versand für Deutschland, Fa.PLAYCOM, Leibnizstr. 30, D-80686 München, Tel 089/546 0 300

- Blitzservice: Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt.
- Vorbestellung möglich.
- Fordern Sie unseren **kostenlosen Gesamtkatalog** mit vielen weiteren Titeln an.

Mit * gekennzeichneten Spiele sind beim Erscheinen der Anzeige voraussichtlich noch nicht lieferbar

Versandkosten per Post DM 7,– /ÖS 50,– zzgl. Nachnahme.
Ab DM 250,– / ÖS 2000,– Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,– Versandkosten.
Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Playcom GmbH, Leibnizstr. 30, 80686 München,
Tel. 089/546 0 300
Fax 089/546 0 919
Bestellannahme: Mo-Fr. 8.00-19.00 Uhr
Samstag 9.00-15.00 Uhr

J-League Perfect Striker Live



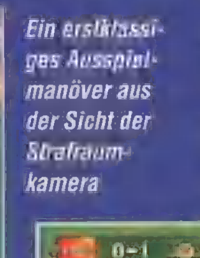
Strafstöße werden aus ungewohnter Perspektive vollzogen

Die große Überraschung auf der diesjährigen Shoshinkai-Messe war das Fußballspiel Perfect Striker fürs Nintendo 64. Wir haben mal kurz hineingeschnuppert.

Auf der diesjährigen Shoshinkai-Messe stellte Konami ein Fußballspiel vor, das unerwarteterweise auf reges Interesse der internationalen Fachpresse stieß. *J-League Perfect Striker Live* ist der Nachfolger des Super Nintendo-Titels *Int. Super Star Soccer* und soll am 20. Dezember dieses Jahres in Japan erscheinen. Auffälligstes Merkmal dieses Nintendo-64-Spiels ist die hervorragende Optik, die alles bis dato dagewesene gnadenlos in den Schatten stellt. Die Bewegungen der Spieler wurden ausnahmslos per Motion Capture ins Programm integriert. Durch die enorme Rechengeschwindigkeit des 32-Bit-RPUs (zuständig für Grafik und Sound) gleiten die unglaublich fein animierten Polygoncharaktere butterweich über den Bildschirm. Es ist, als ob man einem echten Fußballspiel bzw. einer Fernseh-Live-Übertragung beiwohnen würde. Ergänzt wird das Ganze durch die gut abgestimmten Kommentare eines waschechten TV-Sprechers, die in Echtzeit entsprechend des Spielverlaufs eingesetzt werden. Bezüglich der Spielbarkeit braucht sich *Perfect Striker* ebenfalls nicht vor anderen Top-Fußballsimulationen wie z.B. *FIFA Soccer* verstecken.

Wieder ist es der 3D-Joystick, der eine große Rolle bei der Steuerung der Figuren spielt. So können jetzt die Charaktere nicht nur in die acht Himmelsrichtungen gesteuert werden, sondern dürfen jeden beliebigen Winkel rund um 360 Grad einschlagen. Dadurch ist es jederzeit möglich, komplizierte Dribbelbewegungen ohne zusätzliche Steuerelemente auszuführen. Dies vermittelt ein flüssiges und unkompliziertes Spielgefühl. Wenn man zudem die vier gelben C-Buttons kombiniert, können trickreiche Spielzüge ausgeführt werden. Beim Angriff bedeutet dies z.B.: „Vorwärtspaß" mit C-oben, „Doppelpaß" mit C-rechts, „Dash" mit C-unten und „Flanke" mit C-links. Kombiniert man diese Moves mit dem 3D-Stick oder den A- und B-Buttons, ergeben sich weitere Spieltechniken wie „Heber", „Fallrückzieher" oder „Kopfbälle". Natürlich lassen sich die Moves in einem gesonderten Menü umbelegen, wobei der Torwart und die Paßempfänger auf Automatik geschaltet werden können. In der vorliegenden japanischen Version stehen euch zudem alle aktuellen Spieler aus der japanischen Profiliga zur Verfügung. Im Mannschaftsmenü wird sodann die Mannschaftsaufstellung, die Formation und die Spielstrategie vorbestimmt. Bei Bedarf können diese Einstellungen zusammen mit der Kameraperspektive (je drei Ansichtswinkel und Zooms) auch während des Spiels verändert werden. Obwohl ich normalerweise nur selten ein Fußballspiel anrühre, habe ich auf der Shoshinkai-Messe Konamis *Perfect Striker* bis zum Abwinken gespielt. Liebhaber dieses Genres sehen sicherlich rosigen Zeiten entgegen. *tet*





Ein erstklassiges Ausspielmanöver aus der Sicht der Strafraumkamera





J-League Perfect Striker stellt grafisch alles in den Schatten



Leider läßt sich die superflüssige Animation auf Bildern nur erahnen



Mutige betrachten das Spiel aus der Torwartperspektive

KONAMI SPECIAL

Weihnachten ist nicht aller Tage Abend, zumindest nicht für die Spielehersteller. Auch Anfang '97 rollt der Spielenachschub. Hier seht ihr die besten Beispiele.

Seit langem haftet Konami der Ruf der Edelspieleschmiede an. Inzwischen ist Konami außerdem einer der führenden Distributoren in Deutschland. Es werden unter anderem Spiele von Ubisoft, den Codemasters, Electronic Arts, Warner Interactive, Ocean und THQ vertrieben. Natürlich werden deswegen die "In-House"-Titel nicht vernachlässigt. Immer wieder verlassen etliche hitverdächtige Spiele die Konami-Entwicklungslabors. Dabei ist die Palette breit gefächert und reicht vom knallharten Action-Titel bis hin zum bunt-süßen Jump'n'Run für die Kids.

Road Rage

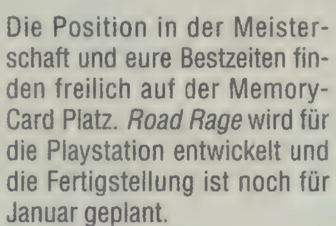
Dem durchschlagenden Erfolg von *wipEout* kann man natürlich auch bei Konami nicht tatenlos zuschauen. Aus diesem Grunde wird derzeit an *Road Rage* geschraubt. Dabei handelt es sich auch um ein Gleiterrennen, in dem ihr über futuristische Stadtkurse düst. Das Spiel wird drei Geschwindigkeitsklassen enthalten, mindestens vier Strecken von steigender Schwierigkeit sowie sechs schnittige Flitzer, die sich freilich alle in Geschwindigkeit und Handling unterscheiden. Bei *Road Rage* wird viel Wert aufs Fahren gelegt. Waffen, mit denen ihr die Gegner stoppt, gibt es in *Road Rage* nicht. Ähnlich den Luftbremsen von *wipEout* habt ihr auch bei den *Road-Rage*-Flitzern die Möglichkeit, euch stark in die Kurven zu legen, was für den Sieg oder die Bestzeit auch erforderlich sein wird. Außerdem gibt's auch die eine oder andere Abkürzung (die allerdings auch den Gegnern bekannt sein wird). In Sachen Perspektiven werdet ihr mit zwei Positionen hinter dem Gleiter und einer Cockpitperspektive bedient. Die Position in der Meisterschaft und eure Bestzeiten finden freilich auf der Memory-Card Platz. *Road Rage* wird für die Playstation entwickelt und die Fertigstellung ist noch für Januar geplant.



Mit affenartiger Schräglage meistert ihr in Road Rage auch die fiesesten Kurven. Mit dem Zeitgewinn schafft ihr die Checkpoints.



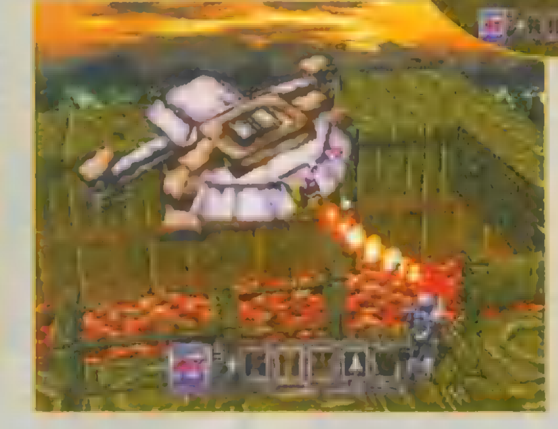




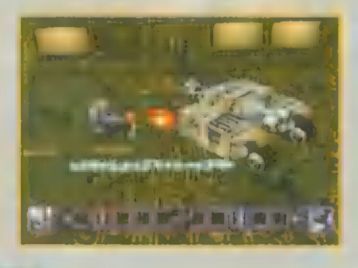
Wir sind schon gespannt, ob das fertige Road Rage wipEout schlägt

Contra

Jüngeren Spielern wird der Name *Contra* weniger ein Begriff sein, da es in Deutschland nie ein Spiel dieses Namens offiziell zu kaufen gab. Das Söldner-Action-Baller-Modul für Super Nintendo, das außerhalb Europas auf den Namen *Contra* hörte, wurde hierzulande mit Robotern statt Menschen versehen und *Super Probotector* getauft. *Contra* für die Playstation schickt den (oder die) Kämpfer diesmal in 3D mit Sicht von schräg oben ins Feld. Dabei wird wieder mit phantasievollen (und durchschlagskräftigen) Waffen handtiert. Die hervorstechenden Merkmale wie monströse Zwischen- und Endgegner sowie spektakuläre Grafik und Effekte werden natürlich auch in



Contra wird der 32-Bit-Nachfolger von Super Probotector. Alles in 3D, monströse Gegner und feine Effekte versprechen einiges.

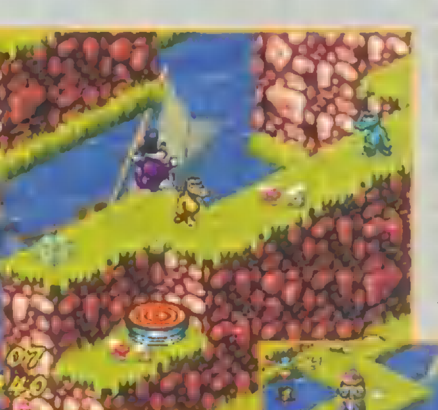


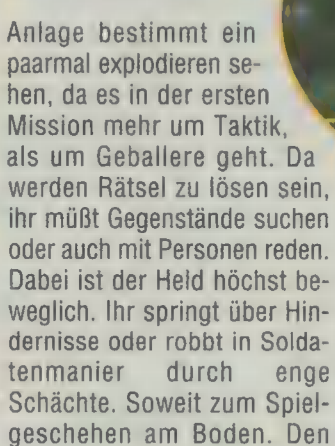


den 32-Bit-Versionen angestrebt. Wem *Contra* zu hart sein sollte, kann jederzeit einen Mitspieler ans Joypad zitieren und im Duett losziehen. Als besonderes Gimmick ist ein 3D-Modus eingebaut, in dem ihr das Geschehen mittels einer Rot-Blau-Brille räumlich sehen könnt. Im März sollen die Versionen für Playstation und Saturn fertig sein.

Whizz

Für die Jüngeren unter euch ist das Jump'n'Run *Whizz* maßgeschneidert. Ihr steuert ein Häschen über isometrische Plattformen und versucht, innerhalb eines Zeitlimits den Level-Ausgang zu erreichen. Dazu müßt ihr Feinde zerwirbeln, diverse Schlüssel und Extrazeit finden sowie über bewegte Plattformen balancieren. Damit ihr den Ausgang auch schnellstmöglich findet, sind überall Wegweiser angebracht, die euch in die richtige Richtung lotsen. Dabei ist *Whizz* ein Spiel, in dem ihr euch durch fleißiges Üben das "Gewußt wie" aneignet. Gerade spätere Level sind ohne die nötigen Tricks nur schwer lösbar. Zum Spiel ertönt lustiger Dudelsound, der so richtig zum schnuckelbunten Geschehen paßt. In den Regalen sollen die *Whizz*-Versionen für Playstation und Saturn Anfang '97 stehen. Als Verkaufspreis werden 90 Mark anvisiert (100 Mark für die Saturn-Version).





Whizz ist ein Jump'n'Run für die kleinen und großen Kinder. Für gute Unterhaltung wird gesorgt.



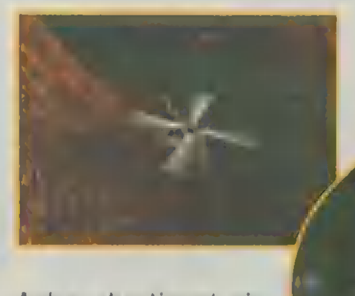
Schalter bringen euch weiter

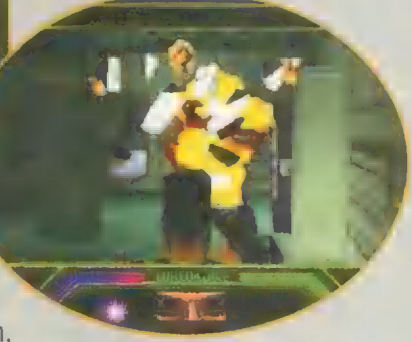
Broken Helix

Ein Helicopter-Shoot'em Up der besonderen Art befindet sich ebenfalls in der Konami-Pipeline. Als kampferprobter Söldner löst ihr die Probleme der "Area 51"-Basis, in der die USA bekanntermaßen Alien-Experimente durchführen. Dabei spielen allerdings nicht alle Missionen in der Luft. Wir durften schon mal einen Blick auf die erste Mission werfen und die spielt sich innerhalb der Basis ab. Freund und Feind bestehen aus Polygonen (man kann also regelrecht drumherumlaufen) und jede auftauchende Figur hat einen bestimmten Zweck. Ein Wissenschaftler will jede Menge Kohle, freies Geleit und einen Privat-Jet (also das gewöhnliche Erpressersortiment), sonst wolle er die Basis in die Luft jagen. Bis ihr herausgefunden habt, wie ihr das verhindern könnt, werdet ihr die Anlage bestimmt ein paarmal explodieren sehen, da es in der ersten Mission mehr um Taktik, als um Geballere geht. Da werden Rätsel zu lösen sein, ihr müßt Gegenstände suchen oder auch mit Personen reden. Dabei ist der Held höchst beweglich. Ihr springt über Hindernisse oder robbt in Soldatenmanier durch enge Schächte. Soweit zum Spielgeschehen am Boden. Den Hauptteil des Spiels bringt ihr wohl, wie schon gesagt, in der Luft zu. Wenn diese Sequenzen ebenso aufwendig in Szene gesetzt werden, kriegen wir's mit einem hochinteressanten Titel zu tun. Von den Hubschrauber-Levels haben wir zwar noch keine Bilder, wir werden euch aber über dieses Projekt in jedem Fall auf dem laufenden halten. Die Versionen für Playstation und Saturn sollen in März '97 fertig sein. *js*



Den Löwenanteil von Broken Helix sollen Helikopter-Missionen sein. Bisher konnten wir nur eine taktische Shoot'em-Up-Mission spielen.





Dieser Ex-Bombenleger hatte sich auf dem Klo versteckt...

Was sonst noch bis März von Konami kommt:

Titel	System	Genre	gepl. Release
Excalibur	Playstation	Action-Adventure	03/97
Intern. Superstar Soccer Deluxe	Playstation	Sportspiel	01/97
Lethal Enforcers	Playstation/Saturn	Soot'em Up	03/97
Micro Machine V3	Plastation	Rennspiel	03/97
NBA In The Zone 2	Playstation	Sportspiel	01/97
Power Rangers Pinball	Playstation	Flippersimulation	03/97
Suikoden	Playstation	Rollenspiel (engl.)	01/97
Wrecking Crew	Playstation	Rennspiel	03/97

Resident Ev

Mit Resident Evil gelang Capcom ein großer Wurf auf dem Gebiet des 3D-Adventures. Wir haben uns vor Ort über den Nachfolger informiert und uns mit dem Produzenten Shinji Mikami unterhalten.

In Osaka, der zweitgrößten Stadt Japans, befindet sich das Hauptquartier von Capcom. Hier wird zur Zeit neben *Street Fighter 3* (Arcade), *Star Gladiator 2* (Playstation), einem M2-Beat'em Up und einem Nintendo 64-Titel (geheim! Hihi...), der Nachfolger des Survival-Adventurespiels *Resident Evil* (jap. *Bio Hazard*) für die Playstation entwickelt. Grundsätzlich hat sich bei *Resident Evil 2* bezüglich des Spielsystems nichts geändert. Ihr steuert aus der isometrischen Perspektive den Polizisten Leon S. Kennedy und die Zivilistin Elsa Walker durch eine von Zombies bevölkerte 3D-Welt. Die Handlung knüpft dabei unmittelbar an die des ersten Teils an. Nachdem in *Resident Evil* die Polizeispezialeinheit S.T.A.R.S. das Biolabor der Geheimorganisation Umbrella in die Luft gejagt hatte, breitet sich zwei Monate später ein neuartiger Virus aus, der diesmal die Polizeistation von Raccoon City befällt. *Resident Evil 2* spielt somit in einer vertrauten alltäglichen Umgebung und umfaßt ein Gebiet, das etwa 1,5 mal größer ist als beim Vorgänger. In der aktuellen Vorversion finden sich Räumlichkeiten wie Schießstände, Waffenlager, Mannschaftsräume oder das Zimmer des Polizeipräsidenten. Natürlich lauern hier zahlreiche Zombies und mutierte Tiere wie Hunde oder Krokodile, die dem Spieler das Überleben erschweren. Eure Helden, der Newcomer Leon und die junge Studentin Elsa sind – wie kann es anders sein – die einzigen, die in dieser 3D-Welt von der biologischen Seuche verschont wurden. Doch anders als im ersten Teil wird diese Bio-Waffe nicht nur durch den direkten Körperkontakt übertragen. Somit ergeben sich zusätzliche Schwierigkeiten bei der Suche nach weiteren "Überlebenden". Auch die zahlreichen Rätsel sorgen während der gesamten Spieldauer für einiges Kopfzerbrechen. Actionorientierte Zocker werden ebenfalls auf ihre Kosten kommen.

Grundsätzlich steuert ihr die Charaktere mit dem Steuerkreuz, wobei auf Knopfdruck die Waffen aktiviert werden. Hierbei müßt ihr wie üblich darauf achten, daß ihr keine Munition verschwendet. Sie ist nämlich ebenso begrenzt, wie die meisten Gebrauchsgegenstände. Anhand eines kurzen Probespiels konnten wir feststellen, daß die Steuerung um einiges vereinfacht wurde. Es



Mit unterschiedlichen Superwaffen, die ihr im Laufe des Spiels ergattert, werden die finsteren Zombie-Gesellen aus dem Weg geräumt

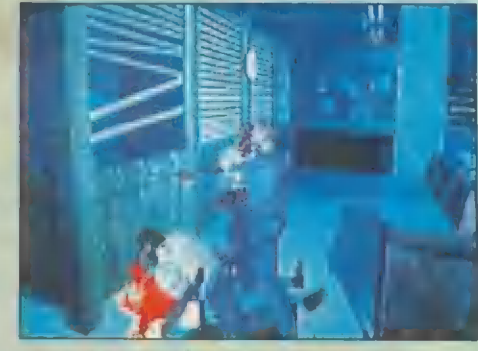






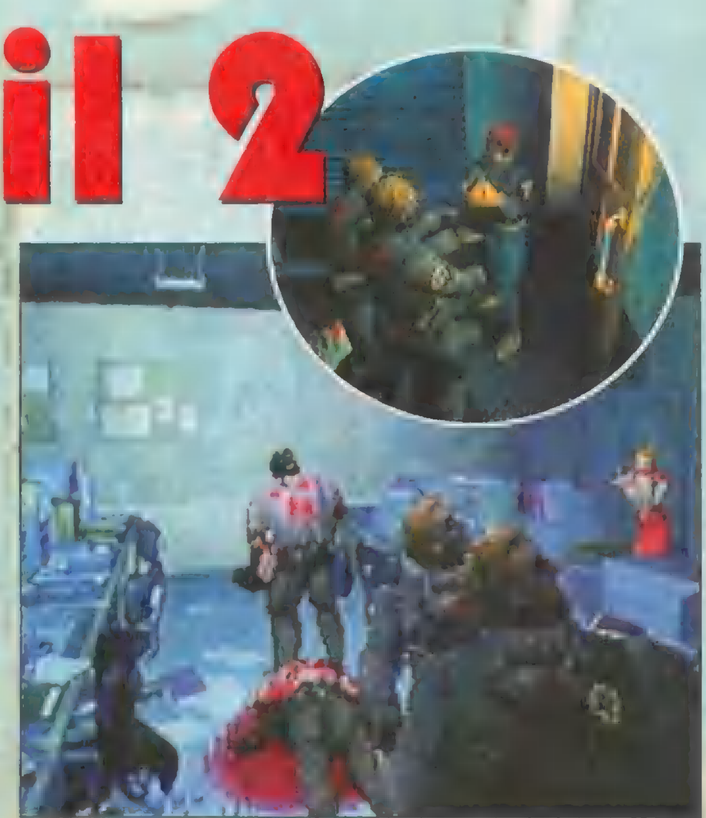


Optisch wurde die Fortsetzung in allen Belangen mächtig aufpoliert. Jeder Raum wartet mit unzähligen Details und knackigen Rätseln auf.



Unsere Spezialeinheit kennt keine Gnade. Splatter-Fans juchzen vor Entzückung auf!

il 2



Durch die verbesserte Grafik-Engine tummeln sich noch mehr Zombies auf dem Bildschirm als beim Vorgänger. Unser Held hat ständig alle Hände voll zu tun. Die Reinemachefrau später auch (Hihi ..).

ist nicht mehr notwendig, die Waffe mit dem R-Button anzusetzen und zu zielen. Zumindest in der vorliegenden Version konnte man mit der Kreis-Taste die Knarre sofort feuern. Zudem wurde die Palette an Waffen erweitert. Beispielsweise stehen euch jetzt Gattling-Maschinengewehre, Bazookers und andere Massenvernichtungswaffen zur Verfügung. Doch auch die Gegner scheinen nicht geschlafen zu haben. Es existieren verschiedene Sorten von Zombies, die sich vor allem in ihrer Fortbewegungsgeschwindigkeit unterscheiden. Auf einem Polizeiparkplatz durfte man gegen eine Horde von Zombies antreten, die sowohl äußerlich als auch von den Bewegungen unterschiedliche Varianten an den Tag legen. Trifft man zum Beispiel mit einer Shotgun einen Zombie in den Bauch, macht sich der Oberkörper selbständig und verfolgt euch, bis ihr ihm den Kopf wegschießt (oje oje...). Andere wiederum drehen bei und ergreifen die Flucht, um danach jedoch wieder anzugreifen. Auch einen Boßgegner (ein mutierter Riese mt einem "Spalt" im Rücken") konnte man später sichten und sich von ihm verkloppen lassen. Im großen und ganzen wirkt das Spiel nun viel ausgereifter. Das gilt auch für die Grafik, die jetzt detaillierter und feiner aussieht. An manchen Stellen wurden bewegte Elemente eingebaut. So führt die Reise u.a. durch einen brennenden Gang, in dem zahlreiche Flammen aufsteigen. Alles in allem entwickelt sich *Resident Evil 2* langsam aber sicher zu einem Spiel, auf das man sich wirklich freuen kann. In Japan soll es im März '97 auf den Markt kommen. Wann es hierzulande erhältlich sein wird, steht wie immer in den Sternen. *tet*

Interview mit Shinji Mikami



Shinji Mikami ist Planungschef in der Entwicklungsabteilung von Capcom. Er zeichnet verantwortlich für die Entwicklung der Resident Evil-Serie.

VG: Welche neuen Elemente werden wir in *Resident Evil 2* finden?

Mikami: Nachdem wir *Resident Evil* fertiggestellt hatten, ließen wir eine Umfrage starten. Es hat sich herausgestellt, daß viele Kunden Schwierigkeiten mit der Steuerung hatten. Deshalb versuchen wir gerade, dieses Manko auszumerzen. In *Resident Evil 2* werden wir an der Steuerung, vor allem bei der Handhabung der Waffen Verbesserungen vornehmen. So wird es möglich sein, nicht nur Spielefreaks anzusprechen, sondern auch Spieler, die nicht allzu sehr mit Actionspielen vertraut sind. Was mir persönlich sehr am Herzen liegt, ist die Logik im Spiel. Im ersten Teil haben wir im nachhinein festgestellt, daß einige Stellen in der Handlung Ungereimtheiten aufweisen. Die Stelle, wo der Teamgefährte Richard Aiken verwundet am Boden liegt, ist beispielsweise so eine. Zwar scheint es auf den ersten Blick, daß man Richard retten kann, indem man schnell das Serum herbeischafft, doch das ist eben nicht der Fall. Das kann für den Spieler unter Umständen ziemlich deprimierend sein. Wir hätten dort eine Option anbieten sollen, die es dem Spieler ermöglicht, ihn zu retten, um so an Informationen und andere Bonusitems heranzukommen. Im zweiten Teil werden wir solche Optionen einbauen.

VG: Was passiert mit Chris und Jill aus dem ersten Teil?

Mikami: Anfangs wollten wir sie natürlich auch ins Spiel einbauen, doch leider reichte der Speicherplatz nicht aus. So werden die alten Helden also nicht mehr vertreten sein.

VG: Wird es eine Umsetzung auf anderen Konsolenplattformen geben?

Mikami: Von *Resident Evil* wird es eine Umsetzung auf PC geben. Zwar bleibt auch dort das Spielsystem identisch, allerdings sind an der Grafik einige Änderungen geplant. Zum Beispiel wird der komplette Vorspann dann in Farbe sein. Ebenso wollen wir bei einigen Zombies zusätzliche Animatonen einbauen. Außerdem überlegen wir gerade, ob nicht auch eine Umsetzung für den Saturn möglich ist. Für *Resident Evil 2* sind bislang noch keine Umsetzungen für andere Systeme geplant.

VG: Ist der Saturn schwieriger zu programmieren als die Playstation?

Mikami: Ja. Die Playstation ist einfacher zu programmieren, weil die Software-Bibliothek sehr üppig ausgestattet ist. Vor allem bietet es eine größere Auswahl an 3D-Tools. Wir werden für die Entwicklung von *Resident Evil 2* nur ein Jahr, also etwa die Hälfte der Zeit benötigen, obwohl das Spiel ca. 1,5 mal größer ist als der Vorgänger.

VG: Die *Resident-Evil*-Serie erinnert an westliche Filme. Sind Sie ein Film-Feak?

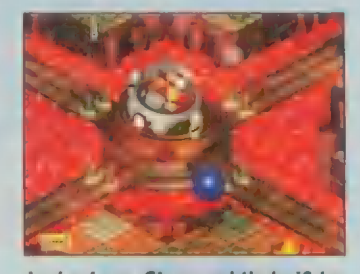
Mikami: Ich gehe gerne ins Kino. Derzeit bin ich mehr an Mainstream-Filmen wie *Independence Day* oder *Der Glöckner von Notre Dame* von Disney interessiert. Als Student habe ich mir Horrorfilme angesehen. Wie man vielleicht an der Endsequenz mit dem Hubschrauber erkennt, basiert *Resident Evil* auf einem bekannten Zombie-Film. *tet*

Sonic 3D Blast

Erstmals zieht Segas quirliger Wirbelwind auf Saturn-Bahnen seine Kreise. Wir begleiten den Kult-Igel durch eine knallbunte 3D-Welt, die mit tückischen Fallen, fiesen Gegnern und bösen Überraschungen gespickt ist.

Vor einigen Ausgaben berichteten wir bereits über die Mega-Drive-Fassung von *Sonic 3D*. Mittlerweile hat auch die aufbereitete Saturn-Version ein vorzeigefähiges Stadium erreicht. Grafisch wurde das dreidimensionale Igel-Epos kräftig mit Texturen, Nebeleffekten und bewegten Landschaftsdetails verziert. Spielerisch hat sich wenig verändert: Die isometrisch dargestellten Plattform-Szenarien scrollen in alle Richtungen und sind optisch völlig unterschiedlich gestaltet. Neben den obligatorischen Sprungfedern gibt es wieder jede Menge Loopings, versteckte Bonusräume und waghalsige Rutschbahnen. Mit gekonnter Igel-Rolle werden die Gegnerschergen über den Pixel-Jordan geschickt. Einige besonders hartnäckige Exemplare verlangen mehr Zuwendung und verabschieden sich erst nach zwei Treffern. Jeder Feind hinterläßt nach dem Ableben einen kleinen Piepmatz, der nach Berührung unserem Helden auf Schritt und Tritt folgt. Liefert ihr eine gewisse Anzahl von Vögeln an einem festgelegten Zielpunkt ab, öffnet sich das Tor zur nächsten Ebene. Bevor es dann in den nächsten Level weitergeht, müßt ihr den guten alten Dr. Robotnics aus dem Weg räumen. Für Abwechslung ist in allen Stages ausreichend gesorgt: Das Feindspektrum reicht von gefräßigen Krokodilen, hinterlistigen Schlangenmonstern bis hin zu schlecht gelaunten Pinguinen. Kostbare Extras verbergen sich traditionell in Monitorbehältern. Hier findet ihr Schutzschilde, Unverwundbarkeits-Items, Goldringe im Zehnerpack oder spezielle Rennstiefel. Berührt unser Stacheltier einen Gegner, verliert er nicht gleich sein Leben, sondern opfert alle eingesammelten Goldringe. Unterwegs trefft ihr auch auf alte Bekannte wie Knuckles oder Tails, die euch Zugang zu Geheimräumen bzw. kostbare Bonuspunkte verschaffen. Mit der fertigen Version dürfen wir noch rechtzeitig vor dem großen Fest rechnen. ws

Durch gezielte Saltos macht Sonic jeden Gegner platt



In der Lava-Stage geht's heiß her

Dr. Robotnics als Rittersmann verkleidet

Mit neuer Render-Optik zieht Segas Kultmaskottchen in das aufregende 32-Bit-Zeitalter.



Nur mit einer bestimmten Anzahl von Vögelchen öffnet sich das Tor zur nächsten Ebene



Frostgefahr: Auf eisige Pappkameraden trefft ihr im Schneelevel

DER WEG ZUR FORMEL 1

Ayrton Senna Kart Duel



- Perfektes Rennfeeling dank technischer Unterstützung von Yamaha© und Dunlop©
- 4 Spielmodi: Championship, Time-Trial, 2-Spieler- und Anfängermodus
- 8 original Kartstrecken inklusive Ayrton Senna-Kurs, 3 Rennklassen, 4 Karts zur Auswahl
- Unterstützung von Link-Kabel und Analog-Controller





SUNSOFT

Im Exklusiv-Vertrieb von



Nintendo-

Auch dieses Jahr haben wir wiedereinen Mega-Wettbewerb für euch organisiert. Nintendo hat für die Gewinner acht Nintendo-64-Konsolen mit Software zur Verfügung gestellt.

1. Preis:

Ein Nintendo 64 mit drei Spielen

2.-8. Preis:

Jeweils ein Nintendo 64 mit Super Mario 64

Am ersten März ist es endlich soweit, das Nintendo 64 wird in Europa veröffentlicht. Für 399 Mark könnt ihr euch eine 64-Bit-Konsole zulegen, es gibt aber auch eine kostengünstigere Alternative, unseren Wettbewerb nämlich. Nintendo hat tief in die Tasche gegriffen und für die Gewinner acht Nintendo-64-Konsolen bereitgestellt. Der absolute Hauptgewinner erhält zusätzlich noch drei Spiele. Die Gewinner der Preise 2 bis 8 bekommen zu ihrer Konsole Super Mario 64 dazu. Doch um eine solche Chance zu erhalten, müßt ihr natürlich auch einiges tun. Und was liegt da näher, als vor allem euer Wissen über Nintendo zu überprüfen. Da vielen Teilnehmern der letztjährige Acclaim-Wettbewerb noch zu einfach war, haben wir uns diesmal angestrengt, und uns einige noch schwerere Rätsel ausgedacht. Doch keine Bange, es sind auch ein paar relativ einfache dabei. In dieser und den beiden nächsten VG-Ausgaben (2/97, 3/97) stellen wir euch jeweils fünf Fragen, die alle mit Nintendo in Verbindung stehen. Wer alle Fragen beantwortet, erhält 15 Lösungsbuchstaben. Fünf weitere Buchstaben verstecken wir in Ausgabe 2/97 und 3/97 in einigen Artikeln (nicht in Anzeigen) und zwar in dem folgenden Satz:

Mario sagt, auf Position Y steht ein X, wobei Y für die Stelle im Lösungssatz und X für einen Buchstaben steht. Die Lösung, die ihr finden müßt, besteht also insgesamt aus 20 Buchstaben. Sie kann sich aus einem oder mehreren Wörtern zusammensetzen, Leerzeichen müßt ihr selbst einfügen. Die Reihenfolge, in die ihr die Buchstaben stellen müßt, verraten wir euch erst in Ausgabe 3/97. Nur soviel: Wie ihr euch sicher denken könnt, hat die Lösung etwas mit Nintendo zu tun.

Die Lösung schickt oder faxt ihr bitte an die folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Stichwort "Nintendo"
Postfach 1304
85531 Haar
Fax: 089-4613-5046

Einsendeschluß ist der **31. März 1997**.

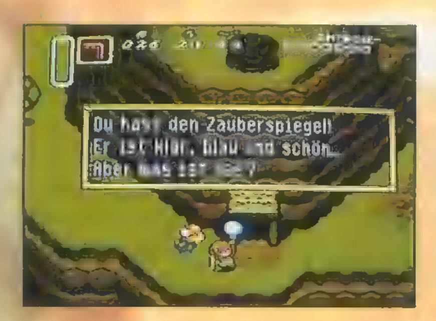
Bei mehreren richtigen Einsendungen werden die Gewinner über das Los ermittelt. Der Rechtsweg ist mal wieder ausgeschlossen. Die Gewinner und die Auflösung geben wir in der Video Games 05/97 *bekannt*.



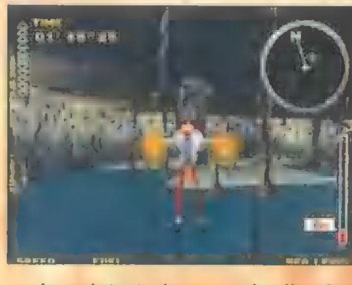
Wettbewerb



Frage 1: Seit gut zehn Jahren entwickelt Shigeru Miyamoto ein Hitspiel nach dem anderen. Ohne ihn gäbe es keinen Mario, kein Zelda, kein Mario Kart, und ob sich das Nintendo 64 ohne sein Mario 64 so gut verkaufen würde, darf bezweifelt werden. Als Produzent arbeitet der 44jährige momentan an mehreren N64-Spielen gleichzeitig, darunter auch Zelda 5 und Yoshi's Island 64. In welchem Monat wurde Shigeru Miyamoto geboren? Merke dir den zweiten Buchstaben des Monatsnamens (Bei Mai wäre es z.B. ein A).



Frage 2: Die Abenteuer von Link, dem Helden der Zelda-Serie, gehören zu den Klassikern unter den Adventures. Auf dem NES, SNES und Game Boy faszinierten die intelligente Handlung und die kluge Mischung aus Action und Rätseln Millionen Fans weltweit. Für Nintendos Disc Drive 64 soll nächstes Jahr eine weitere Fortsetzung der Saga folgen, die kürzlich während der Shoshinkai-Show in Tokio vorgestellt wurde. Wie heißt das Königreich, in dem Link seine Abenteuer zu bestehen hat? Notiert euch den sechsten Buchstaben des Namens.



Frage 3: Pilotwings 64 gehört zu den N64-Spielen, die am 1. März zusammen mit dem Gerät veröffentlicht werden. Die exakte, physikalisch korrekte Simulation der verschiedenen Flugkörper begeistert ebenso wie die absolute Freiheit zu fliegen, wohin man will. Auch grafisch überzeugt Pilotwings 64, ein leicht veränderter Mount Rushmore ist klar zu erkennen, der Start des Space Shuttles sieht unglaublich realistisch aus. Nintendo beauftragte eine bis dahin unbekannte Software-Firma aus den USA mit der Entwicklung von Pilotwings 64. Wie heißt die Firma, die Pilotwings 64 programmiert hat? Nehmt den sechsten Buchstaben vom ersten Wort des Namens.



Frage 4: Wie schon erwähnt, fliegt ihr bei Pilotwings 64 unter anderem auch am Mount Rushmore vorbei, wo die Köpfe von vier berühmten amerikanischen Präsidenten überlebensgroß im Fels verewigt wurden. 1927 begann Gutzon Borglum die Arbeit an den rund 20 Meter hohen Köpfen, die ihn bis zu seinem Tode vierzehn Jahre später beschäftigen sollte. Er wählte vier Präsidenten aus, die die Demokratie in den USA besonders prägten. Wie heißt denn nun der zweite Präsident von links, wenn man vor dem Mount Rushmore steht? Für alle, die sich den Flug in die USA nicht leisten können, ein kleiner Tip: auf allen Fotos des Mount Rushmore findet man sein Gesicht ebenfalls als zweites von links. Notiert euch den dritten Buchstaben des Nachnamens.



Frage 5: Um das N64-Joypad wurde lange Zeit ein großes Geheimnis gemacht, sogar nachdem das Gerät selbst vorgestellt wurde, ließ man sich mit der Vorstellung des Joypads noch Zeit. Tatsächlich überraschte Nintendo die Fachwelt mit einem Steuergerät, das sowohl über ein digitales Richtungskreuz als auch einen analogen Stick verfügt. Die analoge Steuerung ermöglicht es, sich in jede Richtung zu bewegen und scheinbar stufenlos zu beschleunigen. Außerdem hat Nintendo das Joypad mit einer Vielzahl von Funktionstasten ausgestattet. Wie viele Tasten findet man denn eigentlich am N64-Joypad? Das Richtungskreuz, der analoge Kontroll-Stick und der Entriegelungsknopf für das Memory-Pak zählen übrigens nicht. Merkt euch den dritten Buchstaben der ausgeschriebenen Zahl.

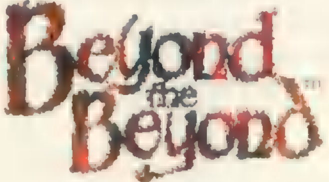
! Des Rätsels Lösung

In dieser Rubrik melden sich nur die expertigsten Leser zu Wort, um euch auf den rechten Pfaden durch komplexe Adventure- und RPG-Welten zu begleiten...

Sony Playstation

Beyond the Beyond

Daniel Yokoyama aus Hamburg hat schön vorgearbeitet und kann dadurch vielleicht einigen steckengebliebenen Spielern unter euch aus der Patsche helfen.



Geht, nachdem ihr im Keller eures Hauses in ISLA VILLAGE die Ausrüstung für das erste Abenteuer besorgt habt, südwärts zur CAVE OF SPIRITS. Nehmt in der Höhle bei den zwei Treppen zuerst mal die rechten Stufen. An der Quelle kommt ihr mit Hilfe der FLASK an das SPIRIT WATER. Dann geht's wieder zurück und die linke Treppe runter. Nachdem Annie in den Sumpf gezogen wurde, schüttet ihr ein bißchen SPIRIT WATER aus der FLASK in den Sumpf, und siehe da – Annie ist gerettet. Nach einer weiteren Zwischenszene geht's danach ins MARION CASTLE. Dort redet ihr mit dem Mann aus dem Haus ganz im Nordwesten, worauf Samson erscheint. Betretet das Haus, aus dem Samson kam, und betätigt den Schalter unten am Tisch. Jetzt könnt ihr auf dem Friedhof die Treppe runtersteigen und durch den Tunnel die Burg betreten. Im Kerker angelangt, marschiert ihr weiter in den Wachraum, mischt dort die Wächter auf und schnappt euch den PRISON KEY. Mit dem schließt ihr Prinz Edwards Zelle auf. Dann schnell zurück zum Tunnel... Samson wird von Ramue verflucht, und ihr trennt euch. Richtung Südost gelangt ihr zur BORDER CHURCH und zeigt dem dortigen Priester den ROYAL PENDANT, worauf von euch das Verschieberätsel geknackt werden muß. Tip: Widmet euch der oberen Reihe. Stimmt die erst einmal, ist der Rest etwas leichter. Geht anschliessend durch die jetzt offene Tür.





Nicht vergessen: Bevor ihr im Tunnel das Gittertor durchquert, nehmt noch Percy alle Sachen ab, denn der Gute opfert sich, um euren Weg zu sichern. Mitten im Tunnel begegnet euch ein Pastor. Bringt ihn zum Ausgang. Von nun an steht er euch stets im MOUNTAIN COTTAGE, einer kleinen Hütte östlich vom Höhlenausgang, zur Verfügung. Jetzt durchquert ihr den östlichen Wald und die nächste Höhle. Wieder draußen im Freien wendet ihr euch nach Nordost zum ZALAGOON CASTLE.

Sprecht in der Burg gleich mit dem Wächter. – Zwischenszene – Im Waffenladen der Stadt erneuert ihr eure Bewaffnung. Durch die Kanalisation (bäh..igitt) geht's zur Burg. Noch 'ne Zwischenszene, dann wieder retour und flugs durch das Haupttor in die Burg marschiert. Dort muß Samson beweisen, daß er und Prinz Edward keine Spione aus Bandore sind. Der Fluch ist schuld, daß der Prinz die Säule nicht hochkriegt, und schon fliegt ihr im hohen Bogen raus. Jetzt hilft nur eins: Ab durch die Kanalisation und nochmals in die Burg. Dort bekommt ihr von Sir Bison und Queen Scarlett die MAGIC BEAN. Ihr geht durch die Stadt und gelangt via Südost nach OPHERA. Haltet euch jetzt Richtung Südwesten, dann erreicht ihr LUNA. Dort kann die Ausrüstung auf-

Mit Ach und Krach ist ein weiteres Jahr überstanden. Mein Dank geht an dieser Stelle an die vielen „stillen Einsender", die bisher noch nie einen Tip plazieren konnten, aber mit ihren flotten Sprüchen und lustigen Anmerkungen meinen tristen Alltag als Tipminister versüßt haben: Thank you so much and merry X-mas!

Wie Geht's?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** bitte nur auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Zelda*-, *Mario*- und *Sonic*-Spielen sind definitiv „out", die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *DKC1 und 2*, *Tekken 1+2* oder *Toshinden 1+2* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung:für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München

gestockt werden. Danach immer die Küste entlang, bis ihr (mal wieder) auf eine Höhle trefft. Darin findet ihr einen grünen Smaragd, den MAGIC EMERALD. Raus aus der Höhle geht's auf der anderen Seite, dort liegt das Dorf SIMONE. Im Westen des Dorfes gibt es einen Weg, der euch zu einem etwas größeren Haus führt. Dessen Besitzer gebt ihr den Klunker. Nach der Explosion bloß nicht vergessen, den gelben Blob mitzunehmen. Beim Versuch, das Dorf zu verlassen, wird der Blob zu Tont. Ihr kehrt jetzt nach OPHERA, dem Dorf in der Wüste, zurück. Am nordwestlichen Rand dieser Wüste liegt der ARAWN'S PALACE. Habt ihr das verzwickte Labyrinth gemeistert und ganz unten den MOON CRESCENT gefunden, müßt ihr nach LUNA (der MOON CRESCENT hilft gegen die Dunkelheit). Ab ins Nachtleben von LUNA. Der Eingang rechts neben der Leiter führt in eine Bar. Am Tresen führt ihr einen kleinen Talk mit dem Mann links von euch, dann redet ihr mit eurem Nachbarn zur Rechten. Verlaßt LUNA und kehrt gleich wieder dorthin zurück. Es ist inzwischen hell und ihr könnt daher bei einem Mann im Südwesten den MOON CRESCENT gegen die STATUE OF GAEA tauschen. Das schmale Waldstück südöstlich von LUNA führt nach JONOWAN. Auf der Statue im Dorf ist der Fundort eines Schalters bezeichnet: Fangt in der Mitte der vier Felsen im Dorf an – erst ein Feld östlich, dann drei Felder nördlich: dort sucht ihr. Setzt die STATUE OF GAEA in das Loch ein, dadurch öffnet sich ein Weg nach GAEA ISLAND. Nun schnell rauf auf die Insel und rein in den Schrein im Norden des Eilands. Der Haufen am Eingang fördert beim Untersuchen den gleichen Schalter wie in JONOWAN zu Tage. Die STATUE OF GAEA öffnet den Rückweg. Nützliche Tips für den Schrein: Leider verfolgen euch immer ein paar Steinköpfe, weswegen ihr keine Treppe benutzen könnt. Zuerst müßt ihr die Köpfe auf den Gesichtsfeldern absetzen. Auch kein Problem, führt sie nur einfach drüber... Noch was: Versucht so wenig wie möglich auf die blinkenden Kreisfelder zu kommen, dadurch gehen euch nämlich Magiepunkte verloren. Habt ihr den Wasserdämon besiegt und die VASE OF LIFE von den Piraten erhalten, geht zurück zu ARAWN'S PALACE . Jetzt immer geradeaus bis zur Platte, bei der ihr zuerst die VASE OF LIFE und dann die MAGIC BEAN verwendet. An der magisch schnell gewachsenen Pflanze klettert ihr hoch. Tip: Untersucht einen Tropfen. Solange beim Gehen Blub-Geräusche entstehen, könnt ihr mit dem Search-Befehl bei einer Knospe oder einem kleinen Blatt etwas Wasser draufträufeln. Ein kleines Blatt wird groß und die Knospe wird zum Zweig, an dem ihr hochklettern könnt. Schlagt euch oben angekommen zum ARAWAN'S



Wer kennt die blöden Verschieberätsel nicht aus seiner Kindheit, (siehe unten). Gibt's außer bei BtB nur noch als Werbegeschenk zum Weltspartag.

TOWER durch. Beim Durchqueren der Sonnentür sind alle Sonnensteine unten, genauso läuft's bei den Mondtüren und -steinen. Außen am Turm sind Risse im Boden. Benutzt dort den gefundenen HAMMER um weiterzukommen. Auf der Spitze seht ihr drei Kristalle. Der linke füllt alle Lebens- und Energiepunkte auf, der mittlere ersetzt fehlende Magiepunkte, und mit dem rechten Kristall erweckt ihr tote Charaktere wieder *zum Leben*. Beim Benutzen des mittleren (Search) erscheint Arawn. Er gibt euch das erste ANCIENT TABLET und einen LIGHT ORB für jedes Party-Mitglied. Anschliessend teleportiert er euch zum Schrein nördlich von SIMONE. Dort bricht Zeon, der Meistermagier von SIMONE, endlich Samsons Fluch. Kehrt durch



die Höhle nördlich vom Schrein nach ZALAGOON zurück. Und (welche Freude!) wiedermal geht's durch die Kanalisation zur Burg. Endlich könnt ihr den Beweis antreten, daß ihr keine Spione seid. Glade verwandelt sich daraufhin in einen Dämon, den ihr natürlich erledigen müßt. Der König ist jetzt von eurer Aufrichtigkeit überzeugt. Er schickt sofort Truppen nach MARION, die jegliche Eindringlinge vernichten sollen. Die Brücke am Weg nach MARION wird allerdings von Soldaten bewacht. Dies zwingt euch zu einem Umweg. Durch die Höhle im Westen von ZALAGOON und weiter durch die nächste West-Höhle gelangt ihr zur BORDER CHURCH. Bei der Brücke im Süden müßt ihr die Soldaten besiegen, damit die Truppen



aus ZALAGOON passieren können. Folgt ihnen in die Burg von MARION. Jetzt verfolgt solange die Truppen aus BANDORE, bis sie durch das Tor entkommen. Steigt nun wieder die Treppe hoch und dann nix wie raus nach Süden. Nach links kommt ihr zum Turm, wo ein paar Gegner warten, denen ihr dann den STEEL KEY abnehmen könnt. Mit ihm läßt sich mühelos die Tür zum rechten Turmaufgang öffnen und ebenso das Eingangstor zur Burg. Unten am Tor helfen euch die Truppen aus MARION und ZALAGOON, die Bösewichte Shutat und Ramue zu verscheuchen. Nun eilt ihr über die Westbrücke, wo ihr auch Samson und Edward wiedertrefft, nach BANDORE (die Fragen von Galahad mit "YES" beantworten). Nach einer längeren Reise kommt ihr in BANDORE an. Beim letzten Haus in nordwestlicher Richtung bringt ihr in Erfahrung, daß ganz in der Nähe ein Geheimgang existiert. Durch diesen gelangt ihr unbemerkt zur Burg von BANDORE und trefft dort unmittelbar auf einen Gegner, der nach seinem Ableben einen CHAIN KEY zurückläßt. Ihr könnt damit die Tür von Kevins' Zelle aufschließen. Dort stellt sich heraus, daß Kevins nicht euer Vater ist. Nach eurem Verschwinden wird Kevins von zwei Soldaten zum Vulkan gebracht, wo er exekutiert werden soll. Natürlich eilt ihr sofort hinterher: Der Weg führt über den ersten Stock der Burg hinaus nach Süden und dann weiter nach Osten in Richtung Vulkan. Die Schurken Shutat und Ramue tauchen plötzlich auf und versuchen, euch aufzuhalten. Ein kurzer Kampf und schon seid ihr im Besitz des SILVER KEY. Endlich am Schlot des Vulkans angekommen, entknotet ihr das Seil und zieht den vermeintlichen Kevins rauf. Aber, oh Schock, es ist nicht Kevins, sondern Yeon, in dessen Falle ihr grade getappt seid. Da erscheint aus dem Nichts Kevins, der den Bösewicht tötet, dabei aber auch sein Leben lassen muß. Danach könnt ihr in der Höhle rechts von der Treppe den GOLD KEY abstauben, mit dem sich auf dem Rückweg die Tür zum Hafen öffnen läßt (befindet sich im Nordwesten, im letzten Abschnitt vor der Burg). Nach einer weiteren Zwischenszene erscheint zu Beginn des Rückweges der Pirat Domino und überläßt euch sein Schiff. Bei der Wahl des Ortes, an dem ihr euren sechsten Charakter absetzt, wählt ihr zuerst BANDORE TOWN.



Noch einmal kehrt ihr in die Burg zurück, die ihr diesmal durch den Haupteingang betreten dürft. Im Burgkeller öffnet ihr mit dem GOLD KEY die Tür zum zweiten ANCIENT TABLET. Macht euch ab jetzt am besten die Warp-Technik zunutze: sprecht mit der ausgesetzten Person am Eingang von BANDORE und setzt ihn an den Zielort. Seid ihr dann auf der Landkarte, warpt ihr mit Hilfe des LIGHT ORB sofort zum Zielort des Charakters. Mittels dieser Technik begebt ihr euch nach PORT TOWN LUNA *und* fahrt von da aus mit dem Schiff nach Westen zum DISCIPLINE ISLAND. Einmal dort angelegt, geht ihr in den Schrein von DISCIPLINE TOWN und sprecht da mit dem Meister. Betretet das Labyrinth. Zeichnet die drei Formen, die auf dem Boden zu sehen sind, lieber ab. Folgt ihr der Treppe nach oben, seht ihr drei Schalter mit Symbolen, die denen entsprechen, die ihr zuvor gezeichnet habt. Beim Betreten der Schalter aktivieren sich unsichtbare Felder, die genau der Form der Figuren im "Erdgeschoß" entsprechen. Ihr müßt nun die Truhe mit dem MYSTIC BLADE finden. Dann werdet ihr nämlich postwendend zum Hero ernannt und dürft alle anderen Party-Mitglieder, die mindestens Level 20 erreicht haben, beim Meister auch befördern. Nachdem ihr DISCIPLINE TOWN wieder verlassen habt, seht ihr, daß Steiner gewachsen ist. Ihr könnt nun mit ihm fliegen. Das Ziel ist es jetzt, alle vier ANCIENT TABLETS zu finden und sie auf die vier kleinen Inseln nördlich von DISCIPLINE ISLAND zu bringen. Eure ersten beiden könnt ihr jetzt schon einsetzen. Fahrt nun per Schiff nach BARBAROS (mit Steiner könnt ihr dort nicht landen), redet mit dem König,nehmt das dritte ANCIENT TABLET und setzt es auf einer Insel ein (warpt nach DISCIPLINE TOWN und fliegt dann wieder mit Steiner). Weiter geht's nach PITY, das ist die Insel südlich von ISLE VILLAGE, um das letzte der ANCIENT TABLETS zu holen. Tip: Die grünen Pilze verkleinern euch, wenn ihr sie betretet und

WIR PACKEN AUS!

Spiele	PSX	SAT
A4 Evolution Global	99,99 *	
Actua Golf	99,99 *	
Adventures of Lomax	89,99 *	
Alien Trilogy	[illegible]	89,99
[illegible] in the Dark 2	109,99	99,99
Amok		89,99 *
Andretti Racing	89,99	89,99 *
Area 51	89,99 *	89,99 *
Athlete Kings		[illegible]
[illegible]	89,99 *	
Batman Forever: Coin-Op	79,99 *	79,99 *
[illegible] Arena Toshinden 2	99,99	
Bedlam	[illegible] *	89,99 *
Black Dawn	89,99 *	
Blackfire		89,99 *
BLAM! [illegible]	[illegible]	99,99
Blast Chamber	99,99 *	99,99 *
Blazing Dragons	79,99	89,99
Bug! Too		89,99 *
[illegible]	79,99	[illegible]
Bubble [illegible] 2	89,99 *	
Bust [illegible] Move 2	69,99	69,99 *
Casper	[illegible]	89,99
Chaos Control	89,99 *	79,99
Chronicles [illegible] the Sword	89,99 *	
Complete Onside Soccer	89,99 *	
[illegible] & Conquer	109,99 *	109,99 *
Constructor	89,99 *	
Crash Bandicoot	109,99	
Crow: City of Angels	79,99 *	79,99 *
Crusader – No Remorse	89,99 *	89,99 *
Cyberia	89,99	89,99
Dark Savior		89,99 *
Darkstalkers	89,99	
Davis Cup Tennis	89,99	
Daytona USA Championship Edition		109,99 *
Deadly Skies	89,99 *	89,99 *
Deathdrome	89,99 *	
Descent	89,99	
Destruction Derby	99,95	89,99 *
[illegible] Hard Trilogy	89,99 *	89,99 *
Discworld (dt.)	89,99	[illegible]
[illegible]	79,99 *	
Down in the Dumps	89,99 *	
Dragonheart: Fire [illegible] Steel	89,99 *	89,99 *
Earthworm Jim 2	89,99	[illegible]
Exhumed		99,99
Formel 1	99,99	
Fade to [illegible]	89,99	
FIFA Soccer 97	89,99 *	89,99 *
Fighting Vipers		[illegible]
Galaxian 3	89,99 *	
Gex	[illegible]	79,99
Guardian Heroes		89,99
Gun Griffon		89,99
Gunship (engl.)	89,99	
Hyper Final Match Tennis	89,99 *	
Impact Racing	[illegible]	89,99 *
International Track [illegible] Field AKTION!	79,99	
In the Hunt	89,99 *	89,99 *
Iron [illegible] Blood	79,99	79,99 *
[illegible]	79,99 *	[illegible] *
Jewels of the Oracle	89,99 *	
Jumping Flash [illegible]	[illegible]	
Kelo 2		89,99 *
Konami Open Tennis	89,99 *	
Last Dynasty	99,99 *	99,99 *
Lost Vikings 2	79,99 *	79,99 *
Madden '97 Football	89,99	89,99 *
Magic [illegible] Gathering	79,99 *	79,99 *
[illegible] Karts		89,99 *
MegaMan X3	89,99 *	89,99 *
Motor Toon 2	89,99 *	
Mr. Bones		89,99 *
MTV's Aeon Flux	89,99 *	
MTV's Slamscape	89,99 *	
Myst	89,99 *	109,95
Namco Museum Pieces 1	99,99	
Namco Museum Pieces 2	89,99	
Namco Soccer Primal Goal	89,99 *	
[illegible] Racing '96	99,99 *	
NBA Action Basketball		89,99
NBA Hangtime	89,99 *	
NBA Jam Extreme	79,99 *	79,99 *
NBA Live '97	89,99 *	89,99 *
Necrodrome	99,99 *	
[illegible] for Speed	89,99	89,99

Spiele	PSX	SAT
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99 *	89,99 *
Nights (incl. 3D Control Pad)		139,99
[illegible]	79,99 *	
Parodius Deluxe AKTIONSPREIS!	[illegible]	
PGA Tour Golf '97	89,99	89,99 *
Pinball Graffiti		89,99 *
Po'ed	89,99 *	
Pool Champion		89,99 *
Primal Rage	89,99	89,99 *
Project Overkill	[illegible]	
Pro Pinball	79,99	89,99 *
Resident Evil (dt.)	89,99	
Return Fire	89,99	89,99 *
Return [illegible] Zork	89,99 *	89,99 *
Ridge Racer Revolution	99,99	
Road [illegible]	[illegible]	89,99 *
Robotron "X"	89,99 *	
Sampras Extreme Tennis	99,99	
[illegible] Worldwide Soccer '97		89,99
Sentient	89,99 *	
Sim City 2000	89,99 *	99,99
Skeleton Warriors	89,99	89,99
Slam 'n Jam	79,99 *	
Sonic The Fighters		89,99 *
Soviet Strike	[illegible]	89,99 *
Space Hulk	89,99	89,99 *
Spot [illegible]	89,99 *	89,99 *
Star General	79,99 *	
Star Gladiator	89,99 *	
Steel Panthers 2	79,99 *	
Story of Thor 2		89,99
Street Fighter Alpha 2	89,99 *	89,99 *
Striker '96		89,99 *
Syndicate Wars	89,99 *	89,99 *
Tekken [illegible]	99,99	
Tempest X	79,99 *	79,99 *
The Devide: Enemies Within	89,99 *	
Three Dirty Dwarves		89,99 *
Thunderhawk [illegible]	89,99	109,99
Tilt!	89,99 *	89,99
Time Commando	89,99	
Titan Wars	89,99 *	
[illegible]	89,99	99,99
Top Gun – Fire At [illegible]	89,99	
Toshinden URA		89,99 *
Tunnel B1	[illegible]	89,99 *
Virtua Cop 2		99,99 *
Virtua Fighter [illegible]		[illegible]
Virtual Open Tennis		79,99 *
Warhammer	89,99 *	
Warwind	79,99 *	
Williams Arcade Greatest	69,99	
Wing Arms		89,99
Wing Commander 3	99,99	
Wipe Out 2097	99,99	
WWF In Your House	79,99 *	79,99 *
[illegible]	99,99 *	99,99 *
X-Men: Children of [illegible] Atom	79,99 *	79,99
Zork [illegible]	89,99 *	

Grundgeräte

	PSX	SAT
Sony Playstation incl. Control Pad	[illegible]	
Sega Saturn incl. Control Pad		449,99

Zubehör

	PSX	SAT
6-Spieler-Adapter		79,95
Action Replay Pro	99,99	99,99
Analog Joystick	129,99	
Antennenkabel	49,95	59,95
[illegible] Racer (Lenkrad)		129,95
Backup Memory		109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	[illegible]	39,99
Lenkrad incl. [illegible]	159,99	
Link-Kabel	49,95	
Maus	59,95	
Memory Card [illegible] Meg)	79,99	
Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99	
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99	
neGcon (Control Pad)	89,99	
Original Control Pad	59,95	44,95
[illegible]	[illegible]	
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99	39,99
Tasche +Control Pad +Mem.Card	99,99	
Universal-Adapter für Import-Spiele		79,99
Video-CD MPEG-Karte		349,95
Virtua Stick		89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99	29,99

Heiße Weihnachten!

Disruptor
Sony PSX *
79,99

Command & Conquer
PSX * / SAT * je
109,99



Zwei heiße Tips für kalte Wintertage:

Pandemonium
Sony PSX *
79,99

Fifa Soccer '97
PSX * / SAT * je
89,99

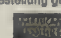


Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199
Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111
Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

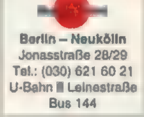
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM
Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.

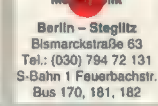


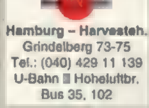

Wo Sie uns finden:



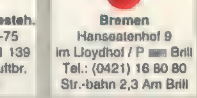
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn [illegible] Leinestraße
Bus 144



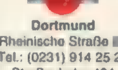
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182



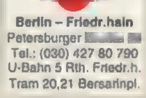
Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn [illegible] Hoheluftbr.
Bus 35, 102



Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P [illegible] Brill
Tel.: (0421) 16 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill



Dortmund
Rheinische Straße [illegible]
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

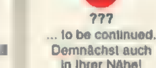
Berlin – Friedr.hain
Petersburger [illegible]
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinpl.



Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) [illegible] 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, [illegible]



Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222



Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 [illegible]
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

???
... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!

die orangenen lassen euch wieder wachsen.

Nachdem nun auch das vierte ANCIENT TABLET eingesetzt wurde, erscheint eine Pyramide in der Mitte der vier Inseln. Fliegt hinein, geht bis zum Ende, und nach einer Zwischensequenz erhebt sich der FLYING PALACE aus dem Meer. Mit ihm erreicht ihr auch Gebiete, in die Steiner nicht fliegen konnte (außer dem Gebiet im Süden des Aridia Kontinents).

Weiter geht's zuerst zum DRAGON SHRINE (nördlich von der MOUNTAIN COTTAGE, über die Berge), um Steiner abzuholen. Danach fliegt ihr zur SILVER MINE südöstlich von MISTRALL, dem nördlichsten Dorf des Arida Kontinents, wo ihr das MITHRIL SILVER bekommt. An der Feuerstelle macht ihr mit dem FLINT STONE ein Feuerchen, um die Eistür zu schmelzen. Das Silber bringt ihr zum Schmied nach MISTRALL, der euch neue Waffen und Ausrüstung schmiedet. Als drittes fliegt ihr zur kleinen Insel – in der südwestlichen Ecke der Weltkarte – und holt das FINAL TABLET. Gebt Dagoot Saures und ihr könnt euch euer FINAL TABLET greifen. In der Höhle nördlich der MOUNTAIN COTTAGE, dort, wo der große Drache geschlafen hat, findet ihr den SKELETON KEY, der alle verschlossenen Türen öffnet. Um ins letzte, unzugängliche Gebiet zu gelangen, müßt ihr durch die Höhle südlich von ZEAL VILLAGE (das Dorf südöstlich von BANDORE). Nach langer, nerviger Reise durch die knifflige Höhle, erreicht man endlich QUAMDAR. Westlich vom Dorf ist der ABYSS, wo ihr zuerst auf den tot geglaubten YEON stoßt. Ist der beseitigt, setzt ihr das FINAL TABLET in den Boden ein, um das Tor zu öffnen.

Das Ziel im ABYSS ist es, den ORB OF LIGHT und den ORB OF DARKNESS in die STATUE OF LIGHT und die STATUE OF DARKNESS vor dem nächsten verschlossenen Tor einzusetzen. Bevor ihr dann jedoch durch das Tor schreitet, solltet ihr erst einmal in QUAMDAR speichern und außerdem so viele MAGE'S POTIONS wie möglich kaufen (im INN bei SIMONE). Nachdem ihr das Tor durchquert habt, trefft ihr auf SHUTAT und Ramue. Gleich bei Shutats erster Frage antwortet ihr mit "NO", denn sonst kämpft ihr nicht mit allen Charakteren gegen Shutat und Ramue. Habt ihr die beiden besiegt, ist aber noch nicht alles überstanden! Es folgt jetzt der finale Endgegner AKKADIAS!!!!

Sony Playstation

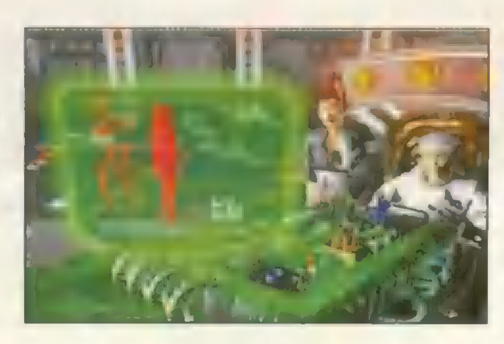
Time Commando

Torsten Kropp aus Bergheim hat eine Liste der versteckten Gegenstände zusammengestellt. Alles was nicht gesucht werden muß, bzw. sich nicht in versteckten Räumen befindet, ist nicht aufgeführt (Codes normale Schwierigkeitsstufe).



Zeitebene 1 – Frühzeit
Waffen: Schneidezahn im Gebüsch bei zweitem Angreifer
Schneidezahn in Felsspalte beim Säbelzahntiger
1 Stein beim Felsen oberhalb des Ausgabeterminals
Roter Würfel: Beim Stein, wo die Frau erscheint
Extraleben: Im Gebüsch vor dem Bär

Zeitebene 2 – Römisches Reich – Code TUHAMSBM
Waffen: 4 Schleudern im Faß bei den Wagenrädern
Roter Würfel: Im mittleren Torbogen bei der ersten Statue
Bei den Krügen rechts hinter der Treppe (nach Fallgitter)
Bei den Säulen im Raum hinter den Wagenrädern
Bei den Fässern in der Löwengrube



Dies ist die adrette Laborantin Betty, deretwegen man schließlich die ganzen Strapazen in neun verschiedenen Zeitzonen auf sich nehmen muß

Extraleben: Im Raum auf der Treppe, wo der Kämpfer erscheint (nach Fallgitter)
ICs: 4 im Raum auf der Treppe, wo der Kämpfer erscheint (nach Fallgitter)
4 weitere im Raum hinter den Wagenrädern

Zeitebene 3 – Asiatisches Mittelalter – Code PIUNJOFT
Waffen: Schwert im Gebüsch vor der Brücke
7 Feuerbälle bei der Buddha-Figur
Roter Würfel: Bei der Statue zu Beginn des ersten Levels
Im weißen Strauch zu Beginn des zweiten Levels
Beim Schirm im Dojo
Extraleben: Im Schuppen beim Sumo-Ringer
ICs: 2 hinter dem Haus nach der Brücke
Hinweise: Topf bei Buddha-Figur durchsuchen, um Durchgang zu öffnen

Zeitebene 4 – Europäisches Mittelalter – Code JNTQQZFM
Waffen: Armbrust mit 5 Pfeilen hinter dem rechtem Torbogen
Armbrust mit 10 Pfeilen in den Fässern vor der Treppe
10 Eisbälle bei den grünen Flaschen im Labor
10 Eisbälle beim Zauberbuch
10 Eisbälle im linken Schrank beim Zauberbuch
Roter Würfel: Rechts vom Tisch in dem Raum mit den Fässern
Links neben dem großen Stein
In der Ecke der beiden Tische in der Folterkammer
In den Büschen beim Bär
In der Statue bei den 2 Rittern
Beim Wagenrad nach den 2 Rittern
Bei den Fässern im Raum neben dem Zauberer
In der rechten hinteren Ecke des Labors
Extraleben: Hinter dem rechten Torbogen
In der Truhe beim Axtkämpfer
ICs: 2 in den linken Fässern im Raum vor dem Gitter
Hinweise: Loch im Raum vor dem Gitter durchsuchen, um Gitter zu öffnen
Auf Thron setzen, um ins zweite Level zu kommen
Wand links neben dem Sarg durchsuchen, um Durchgang zu öffnen

Zeitebene 5 – Zeitalter der Eroberer – Code FLLPUIKP
Waffen: 2 Kugeln für Muskete beim Seil im Raum hinter den Kanonen



Ania Klaucke, Münster

Keule im linken, hinteren Gefäß im Vorraum zum Hof
Gelber Würfel: Bei den Kisten
Roter Würfel: Beim Steuerrad
2 im Raum hinter den Kanonen
Bei Fässern im Raum hinter den Kanonen
Links vom großen Torbogen
ICs: 4 im Raum unter den Treppen
Einer beim Tisch im Raum unter den Treppen
4 auf dem Platz hinter den zwei Durchgängen
Hinweise: Wand unter kleinem Torbogen durchsuchen, um Durchgang zu öffnen
Durch Fernrohr sehen, um Zeitebene zu verlassen

Zeitebene 6 – Wilder Westen – Code IVKASQIQ
Waffen: Pistole mit 10 Schuß im Faß vor dem Saloon
Gewehr mit 10 Schuß Munition in den Fässern vor der Scheune
Pistole mit 10 Schuß Munition bei der Pfanne im Schuppen
Roter Würfel: Im Faß beim Schrotgewehr-Schützen
Extraleben: Im Saloon
Beim Wagenrad
Im Schuppen vor den Indianern
Batterie: Im Schuppen rechts vom Wagenrad
ICs: 4 im Saloon
4 vor dem Schuppen rechts vom Wagenrad
Hinweise: Kiste vor der Kutsche öffnen, um Zeitebene zu verlassen

Zeitebene 7 – Moderne Kriege – Code WUCAWLJV
Waffen: 10 Handgranaten im Dachgeschoß des Hauses links vom Wagen
Maschinengewehr mit 50 Schuß Munition in den Säcken des Hauses zur Schranke
Raketenwerfer mit 10 Raketen beim letzten Stapel Säcke nach der Brücke
Roter Würfel: Beim Wagen
In der Ecke, wo das Extraleben liegt
Im Regal hinter der Theke
2 im Gebäude vor der Schranke
Batterie:Im Dachgeschoß des Hauses links vom Wagen
ICs: 2 im Haus links v. Wagen
Hinweise: Flasche auf dem Tisch benutzen, um erstes Level zu verlassen
Roten Knopf im Gebäude betätigen, um Schranke zu öffnen
Telefonzelle benutzen, um Zeitebene zu verlassen

Zeitebene 8 – Zukunft – Code QJXSJFLA
Waffen: Laserpistole mit 10 Schuß Munition im ersten Raum rechts neben der Tür
Laserpistole mit 20 Schuß Munition rechts am Raumschiff
Lasergewehr mit 50 Schuß Munition bei den Tonnen zu Beginn des zweiten Levels
5 Granaten bei den Tonnen im Tunnel
Roter Würfel: Im ersten Raum am linken Kontrollpult
Beim Schaltpult im Raum nach dem Tunnel
Extraleben: Im Raum nach dem Tunnel
Hinweise: Kontrollfeld im ersten Raum betätigen, um Tür zu öffnen
Leiter am Raumschiff benutzen, um ins zweite Level zu gelangen
Mit Hilfe der Granaten einfach den Durchgang freisprengen


Markus Schnittka, Kulmbach

GALERIE 2

! Flinke Finger

Bei „Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten seinen Dottore.

Sony Playstation

Die Hard Trilogy

Wunderkind Patrick Fabri aus Spenge, an den inzwischen ebenfalls bereits die ersten Leser zwecks telefonischer Tip-Beratung herangetreten sind (siehe dazu auch „Dickes Ende" in der VG Nr. 12/96), hat noch einige zusätzliche Geheimnisse herausgefunden. Ein bißchen Senf von Ioannis Petroglou aus Bad Pyrmont wurde außerdem zur Verfeinerung des Ganzen dazugegeben. Die folgenden Codes funktionieren immer nur im jeweils angegebenen *Die Hard*-Teil und lassen sich durch erneute Eingabe der betreffenden Tastenkombination wieder deaktivieren.

Wichtig!!! Alle Cheats werden im Pause-Menü eingegeben. Während der Eingabe muß die ganze Zeit *R2* gedrückt werden. Bei korrekter Eingabe verläßt das Spiel automatisch den Pausenmodus.

Die Hard

Unverwundbarkeit
→ ↑ ↓ □

Stimmen sind höher gepitcht ↓ □ □ →

Controller-Funktionen umgekehrt → □ △ →

seltsame Debug-Koordinaten
← ○ ↓ □

50 Granaten zusätzlich
→ □ ↓ ○

McLane wird zu McFat
→ □ □ ↓

Dumme Feinde (DOODAD)
↓ ○ ○ ↓ △ ↓

Unendl. Munition für Schrot flinte
→ ↑ ↓ ↓ □

Die Harder

99 Granaten + 99 Raketen
→ □ ← ○ △ ↓

Skeleton Mode (DEAD)
R1 □ △ ↓ oder ↓ □ △ ↓

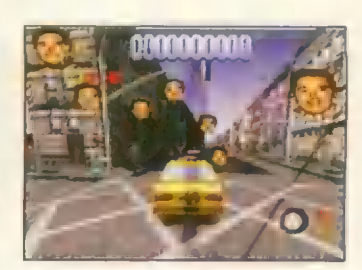
Unverwundbarkeit
← → ↑ ↓ □

Fergus-Mode (ODDEXE)
○ ↓ ↓ □ × □

(positioniert den Cursor im Pause-Menü so, daß er nach dem zweimaligen Nach-unten - Drücken nicht auf *Quit* oder *Continue* landet. Alle Leute laufen daraufhin mit dem Gesicht von PROBEs Obermotz Fergus McGovern herum)

Level-Editor
← → L2 L1 R1 ↑ ↓ □ (der Menüpunkt „USE EDITOR" erscheint erst, wenn ihr erneut ins Pause-Menü reinschaut. Ihr könnt hier beliebig auf einer Übersichtskarte des Levels rumzoomen, in der alle Pfade der sich bewegenden Objekte (inclusive MvLanes Pfad) als farbige Linien dargestellt sind. Man kann die Pfade hier auch verändern und sich über die Eigenschaften der Objekte, oder besser gesagt Subjekte, informieren. Modifizierte Level lassen sich auch speichern.)





Flat Shade Mode (keine Texturen)
↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ← ↓ ↑ ← ←

Fergus Mode 2 (ODDAXE)
○ ↓ ↓ △ × □

Chase Cam
↓ ○ ↓ ○

Zeitlupen-Modus
← ↑ ← ← □ ↓

Rückspiegelanhänger
→ ○ ← ← □ △



Der Mappers Editor ist wirklich ein interessantes Feature bei DH. Die farbigen Linien kennzeichnen die Pfade aller Objekte.

Keine Räder, Slow und Fat
○ ↓ ↓ □ →

Unendlich Leben
← ○ ↑ ↓ □ →

Bewölkter Himmel
↓ □ △ → ↓ □ △ →

Debug-Koordinaten
→ ↑ ↓ □

Turbo-Taste = Sprungtaste
○ → ↓ □ △ ←

Hello und Phone (???)
← → ↑ ↓ □

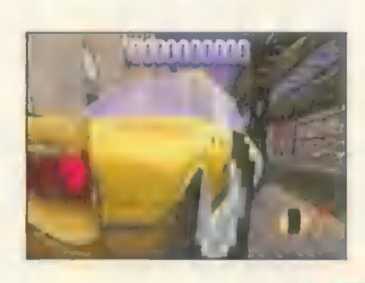
(Der Code scheint keine Auswirkungen aufs Spiel zu haben, außer, daß um den Kompaß das Wort "HELLO" kreist und darunter "PHONE" steht).

Die Hard With A Vengeance

Fat Mode (LARD)
← △ → ↓

(sieht mies aus, macht null Spaß und ist absolut nutzlos)

999 Turbos
○ ○ □ □ ↓ ↓ × ×



Jan Hönle aus Magstadt wies uns außerdem auf eine versteckte Baretta mit doppelter Feuerkraft im zweiten Teil *Die Harder* hin. Beschießt einfach nur solange wie möglich den Hubschrauber, der zu Beginn des Spiels links oben auftaucht. Wenn er explodiert, erscheint der Schriftzug "Baretta" auf dem Bildschirm und die neue Waffe fällt vom Himmel und euch in den Schoß.

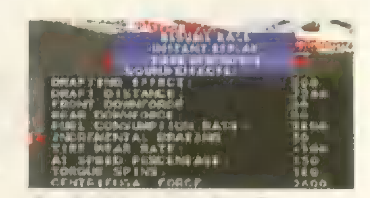


Sony Playstation

Andretti Racing

Chris Held aus Ottobeuren hat bei diesem Spitzen-Racer ein zusätzliches Optionsmenü aufgetan, das ihr während jedes beliebigen Rennens aufrufen könnt. Hier lassen sich dann so exotische Dinge wie die Zentrifugalkraft, Benzinverbrauch oder Reifenabnutzung verändern, was sich mitunter natürlich recht positiv auf eure Plazierung auswirkt. Pausiert einfach nur ein laufendes Rennen, setzt den Cursor auf "RACE STATISTICS" und drückt folgende Tasten gleichzeitig: L1+L2+R1+R2+Select+○+× (wobei der ×-Knopf als letztes gedrückt werden sollte, da sonst nur der übliche Bildschirm mit der Rangliste auftaucht). Ist das Extra-Optionsmenü erschienen, könnt ihr die gedrückten Buttons wieder loslassen und mit dem Steuerkreuz die dortigen Werte verändern (einfach nur nach links oder rechts drücken).



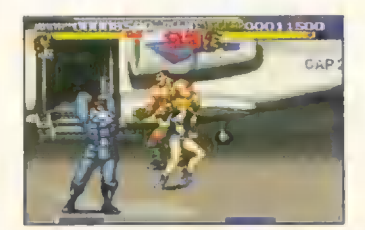


So sieht das neue Menü aus

Super Nintendo

Final Fight 3

Einen ganz und gar wahrhaftig tollen Cheat (der noch dazu so einfach auszuführen ist) bescherte uns Andi Hidas aus CH-Schlieren. Wenn ihr das

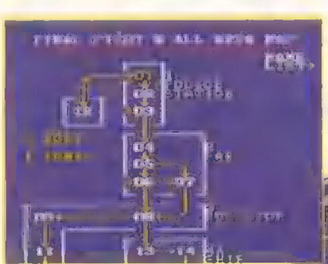


geheime Cheat-Menü, "Test Mode" genannt, errreichen wollt, dann haltet nur auf dem zweiten Joypad Start+Select gleichzeitig gedrückt, wenn



das Capcom-Logo nach dem Einschalten erscheint, und laßt beide Tasten wieder los, wenn das Logo zu verschwinden beginnt. Daraufhin erscheint das Cheat-Menü dann ganz von selbst. So funktionieren die wichtigsten Optionen, vorausgesetzt, sie werden auf "ON" geschaltet:

L+R Recovery: Wenn ihr zu wenig Leben bzw. Energie habt, einfach L+R gleichzeitig drücken, um die Vorräte wieder aufzufüllen.





Auf dieser Karte sieht man, wie das Spiel aufgebaut ist. Links von Level 1 befindet sich ein geheimes Trainingslevel („TR"). Mit der A-Taste schaltet ihr zu den Levelnamen um



Der Guy hat seine Schuldigkeit getan, der Guy kann gehen

X Enemy Clash: Wenn man den X-Button drückt sterben alle Feinde, die sich momentan im Bild befinden

A2P To Full Auto: Wenn ihr diese Option aktiviert habt, könnt ihr getrost Cola und Popcorn holen gehen und es euch danach gemütlich machen. Der Computer kämpft sich mit beiden Spielern automatisch bis zum Abspann durch

Everytime Super: unendlich viele "Supers"

Pause Debug: Im Spiel die Start-Taste drücken, um in Zeitlupengeschwindigkeit zu spielen

Stage Select: Wenn ihr am Ende einer Stage L+R drückt, bricht die Zwischensequenz ab und es erscheint automatisch eine Levelkarte (siehe Bild). Hier könnt ihr eine Übersicht des Spielaufbaus sehen und alle Level, Bonuslevel sowie ein Trainingslevel anwählen. Per Druck auf die A-Taste schaltet man zu den Levelnamen um.



Opening Select: Mit dieser Option lassen sich alle Abspanne anschauen

Enemy Free: Es gibt keine Feinde mehr

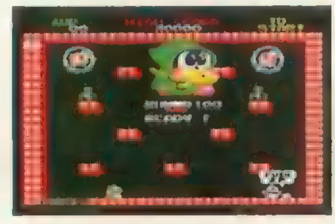
Sony Playstation/Sega Saturn

Bubble Bobble



In dem links abgebildeten Screen muß besagte Tastenkombination gedrückt werden. Im Spiel läßt sich dann das Debug-Menü aufrufen (oben)

Ein ungemein nützlicher, wenn auch nicht gerade sehr sportlicher Cheat erreichte uns für Acclaims reizende Classic-Compilation vom Hersteller höchstselbst. Ihr könnt so zumindest bei einem der drei Spielchen mit Debug-Mode spielen. Drückt, nachdem ihr im Auswahlmenü Bubble Bobble angewählt habt, beim daraufhin erscheinenden BB-Logo (siehe auch Bild) folgende Kombination: unten, oben, unten, oben, rechts, un-



So schnell hatte der Obermotz aber keinen Besuch erwartet...

ten, links, unten, oben, unten. Links unten im Bild erscheint als Bestätigung der Schriftzug „Debug Enabled". Im Spiel könnt ihr dann mit den L-/R-Tasten ein Debugging-Menü aufrufen, in dem Levelnummer und Lebenanzahl für beide Spieler gewählt, oder die Level geskippt werden.

Super Nintendo

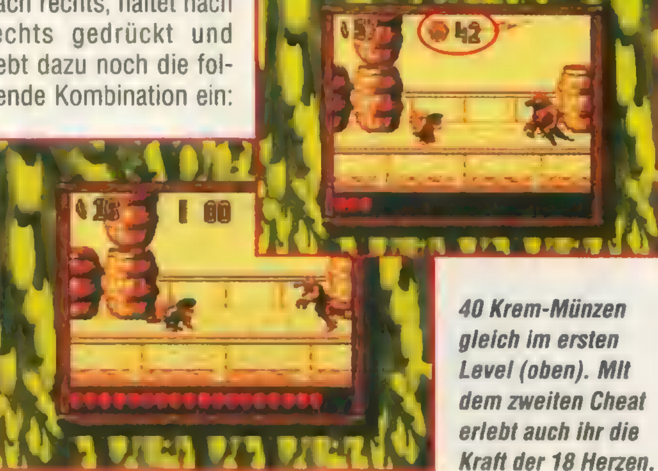
Secret of Evermore

Obwohl wir schon einige Geheimnisse bei diesem Meisterwerk in den Tips gelüftet haben, ist Michael Panys Entdeckung (aus Wien stammt der Bursche übrigens) trotzdem noch eine Erwähnung wert. Wenn ihr die Lanzenattacken-Formel haben wollt, dann fliegt mit dem Raumschiff nach Terrorfels und geht in die Stadt. Das betreffende Gebäude ist zwei Häuser weiter rechts vom "INN & STORE" (der aus FF2). Redet dort mit seinen Neffen, plündert die Kisten und geht ins nächste Stockwerk. Öffnet die zwei Kisten und geht wieder runter. Noch bevor ihr runtergehen könnt, taucht jedoch Ron auf und schenkt euch die Lanzenattacke. Sie ist aufgepowert die so ziemlich stärkste Offensiv-Formel, z.B. zieht sie dem Schädelgeier schon bei Level 1 mit 40KP ungefähr 85 KP ab!

Game Boy

Donkey Kong Land 2

Tom Wahode aus Bad Schandau hat zwei kleine, nicht zu vernachlässigende Cheats ausfindig gemacht. Drückt in dem Menü, das gleich nach dem Titelbild erscheint (wo man auch seine Spielstände abspeichern kann) auf dem Steuerkreuz nach rechts, haltet nach rechts gedrückt und gebt dazu noch die folgende Kombination ein: A, A, A, B, B, A, A, A, B, B, A, A, A, B, B. Ein Pling-Geräusch ertönt zur Bestätigung. Danach ist eure Energieleiste unten im Bild bis zum Anschlag gefüllt. Haltet ihr in besagtem Menü wieder nach rechts gedrückt und gebt den Code quasi umgekehrt ein (B, B, B, A, A, B, B, B, A, A, B, B, B, A, A), dann geht ihr von Anfang an mit 40 Krem-Münzen auf die Reise.



40 Krem-Münzen gleich im ersten Level (oben). Mit dem zweiten Cheat erlebt auch ihr die Kraft der 18 Herzen.

Sony Playstation

Worms

Als Ergänzung zu den Levelcodes in Ausgabe 6/96 sendet uns Florimaus Tarantik aus Ilmmünster reizenderweise erst mal Unmassen Grüße (die an die Kollegen und an Tets Schwester hab ich ausgerichtet, schönen Dank auch, Dr. Ben und Bärtelmonster müssen die ihrigen aber schon selbst bei uns abholen) und überdies folgende Zeilen:

– Der Code für den Schrottplatz, den wir bislang nicht kannten, lautet "DUMPS" (Landschaftsgenerator anhalten und dann eingeben).

– Um mit der Shotgun genauer zu treffen, kann man mit der Ninja-Rope den Schußwinkel bestimmen. Dazu wählt man die Ninja-Rope an, zielt auf einen Gegner und schießt (kostet zwar Zeit, man trifft aber dafür genauer).

– Außerdem ist es möglich, Gegner mit der Ninja-Rope an eine gewünschte Stelle bzw. in den Abgrund zu stoßen, ohne daß ein Zug verlorengeht. Dazu hängt man sich vor einem Gegenspieler an eine überstehende Plattform und schwingt auf den Gegner zu. Kurz vor dem Gegner laßt ihr dann das Ninja-Rope los und der eigene Wurm schubst den gegnerischen Wurm ein Stückchen weg (meist fliegt der gegnerische Wurm dabei weiter weg, als der eigene). Mit etwas Übung kann man so mehrere Gegner in den Abgrund stoßen oder zwecks gemeinsamer Sprengung zusammmenschubsen. Am besten stellt ihr hierbei die Zeit ab.

Super Nintendo

NHL Hockey 96

Daniel Neumann aus Mindelheim hat eine interessante Entdeckung gemacht. Der Cheat, den man zu Beginn eingeben muß, dürfte vielleicht schon bekannt sein. Was danach kommt ist jedoch neu:

Haltet, wenn die NHL-Buchstaben erscheinen, *Select* gedrückt und drückt dabei L+R schnell hintereinander. Das macht ihr solange, bis eine Stimme im Game-Setup-Bildschirm „K-ROG" sagt. Nun könnt ihr vier neue Teams (Busdrivers, EA Sports, Tiburon und Highscore) anwählen, allerdings nur im Exhibition und Practice Mode. Wenn ihr jetzt aber im Season Mode-Bildschirm auf „Transactions" geht und dann „Create Player" anwählt, habt ihr 1000 Punkte für eure Spieler zur Verfügung, d.h. ihr könnt bis zu 20 Spieler mit einem Gesamtdurchschnitt von 100 kreieren.

Sega Saturn

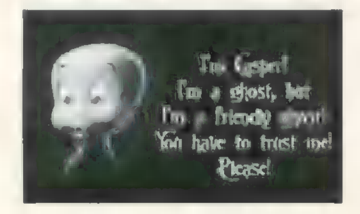
Iron Storm

Herr Patrick Fabri mal wieder: Wenn man das Demo zu Beginn des Spiels achtmal hintereinander durchlaufen läßt, erscheint beim achten Mal eine neue Sequenz mit 'nem Dinosaurier. Drückt nun X+Y+Z, um das Geschehen anzuhalten und L oder R, um die Perspektive zu wechseln.

Sony Playstation/Sega Saturn

Casper

Unser großer Held aus Ottobeuren hat sich erlaubt, eine kleine Boß-Übersicht samt der passenden Bekämpfungstaktiken aufzustellen:



1.Fatso (in der Nähe der Küche): mit Hamburgern füttern

2.Stinky: mit Parfüm besprühen

3.Stretch: den Klebstoff benutzen

4.Fatso (in der Badewanne): die Kamera benützen

5.General Fatso: den Aufziehschlüssel benutzen, dann mit dem Hammer gegen die Panzer vorgehen

6.Stinky: mit Hammer und Meißel Caspers Abbild (Stein) bearbeiten

7.Stretch (auf dem Friedhof): Twister-Morph-Power benutzen, um ihn ins Grab zu locken

Sega Saturn

Fighting Vipers

Julius Gacinsky (vom Netzwerk D. Geb. Häuser, Hää???) hatte uns schon vor längerer Zeit eine ganze Latte Tips zugefaxt. Jetzt gehen wir damit endlich an die Öffentlichkeit:

Wenn ihr das Spiel auf Stufe „Normal" durchspielt, erscheint ja die neue weißgraue Optionszeile im Hauptmenü. Hier könnt ihr z.B. die Stage auswählen, eine Bildergalerie abrufen, „No Damage" einstellen, Pepsiman oder Kumachan anwählen etc. Eine andere Möglichkeit an Pepsiman heranzukommen, ist die, sich vom Computer nahezu perfekt besiegen zu lassen. Dann taucht der Soda-Kämpfer einfach urplötzlich auf der Kampffläche auf. Daraufhin kann man ihn auch anwählen.

Um Kumachan „ehrlich" zu bekommen, müßt ihr das Spiel mit Pepsiman durchspielen. Um Kumachan 2, den Pandabär mit dem Ball als Kämpfer anwählen zu können, müßt ihr das Spiel nochmal mit Kumachan durchspielen.

Wenn Ihr Honey (siehe auch Lechz-Code in der letzten Ausgabe) ihren Original-Arcade-Namen, Candy, wiedergeben wollt, drückt einfach bei der Kämpferauswahl X+Z.

Sega Saturn

Virtua Fighter Kids

Um in den Genuß des Combo-Master-Modes (ähnlich wie der Hyper-Mode bei Fighting Vipers) zu gelangen, muß man lediglich einen Kämpfer auswählen und danach in dem Bildschirm, in welchem man sich für Normal oder Kids Mode entscheiden soll, zehnmal nach oben drücken. Der Combo-Master-Mode erscheint nun als weiterer anwählbarer Spielmodus (ihr könnt dabei eigene Combo-Attacken entwerfen). Aufgestöbert hat ihn natürlich unser Vielfinder Patrick R.F.

Sega Saturn

Virtual On

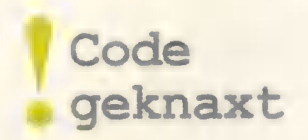
Und auch zu Segas neuestem Prügelhammer kann Patrick Roman (Fabri) bereits mit ein paar heissen Neuigkeiten aufwarten:

Verschiedenfarbige Virtuaroids

Ausnahmsweise drückt man mal nicht im Charakter-Select bei der Auswahl nach oben. Stattdessen wird bei der Auswahl des Spielmodus´ (Arcade, Versus,...) hier die L-Taste gedrückt.

Jaguarandi
Um Jaguarandi anwählen zu können, müßt ihr das Spiel auf „Hard“ durchspielen.

Gelbweißer Temjin/ Raiden
Um einen neuen, gelbweißen Temjin zu erhalten, muß man im Titelbildschirm nach oben und dabei die L+R -Tasten gleichzeitig drücken. Hat's geklappt, erklingt ein Ton.



Täglich erstrecken sich neue Zahlenreihen über meinen Schreibtisch. Trotz der vielen Aussortiererei freu isch misch tierisch über jeden neuen Code, den ihr mir frisch auftischt...

Sony Playstation

Blazing Dragons



Ein sehr abkürzendes und zugleich Memory-Card-schonendes Paßwort erreichte uns von Chris Held aus Ottobeuren. Gebt im Optionsmenü bei der Paßworteingabe “V?U5MK 4N6LUL OHW5CB” ein. Schon



Nobel geht die Monarchie zugrunde: Funzel mit Handy

befindet ihr euch im Inneren des schwarzen Drachens und müßt lediglich noch drei kleine Taten vollbringen, um das Fluggerät zum Abstürzen zu bringen und danach zwei Drachen beim telefonieren zu belauschen.

Sony Playstation

Soviet Strike



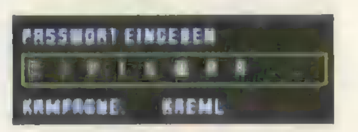
Christian Kreutzer aus Hilden war der erste Einsender, der alle fünf regulären Paßwörter auf einmal eingeschickt hat, und nicht nur derer ein oder zwei, was in den ersten paar Tagen nach dem Release von *SV* auch schon mal vorkam. Da sind sie:











Sony Playstation

Pandemonium

Neverending good ol' Klausi Brinkmann aus Linz/Rhein bescherte uns in seinem ersten Fax mit drei Super-Paßwörtern, die jeweils den Zugang zu allen 18 Leveln sowie zu den drei Bossen mit 31 Leben und 8 Herzen (Energiepunkten) gestatten. Der Unterschied zwischen den Dreien liegt nur in den verschiedenen Schußarten, mit denen man anfängt. Ach ja, sorry, daß ich nicht zurückgerufen habe, aber wie du siehst ist alles leserlich angekommen.

Feuerball-Schuß	KPABHPJE
Shrink-Ray	KOAAPPJE
Freeze-Ray	LAABPPJE
Unendlich Energie	HARDBODY
Levelanwahl	BORNFREE

Sony Playstation

Lomax



Gott wie knuddelig, da muß man einfach 80% geben (oder nicht?)

Klaus Brinkmann aus Linz am Rhein hatte mal wieder als erster alle Paßwörter für dieses zuckersüße Weihnachts-Jump'n Run rausgefunden. Ihr habt dadurch Zugang zu allen 21 Leveln respektive Bonuslevel mit 31 Leben und drei Continues.

Level 1	××△△×△□×
Level 2	□×○△×△□×
Level 3	○×□△×△□×
Level 4	△××△×△□×
Level 5	×□△○×△□×
Level 6	□□○○×△□×
Level 7	○□□○×△□×
Level 8	△□×○×△□×
Level 9	×○△□×△□×
Level 10	□○○□×△□×
Level 11	○○□□×△□×
Level 12	△○×□×△□×
Level 13	×△△××△□×
Level 14	□△○××△□×
Level 15	○△□××△□×
Level 16	△△×××△□×
Level 17	□×△△□△□×
Level 18	××○△□△□×
Level 19	△×□△□△□×
Level 20	○××△□△□×
Level 21	□□△□△□×
Bonus:	×□○○□△□×



In der nächsten VG kommen dann die Cheats an die Reihe...

Super Nintendo

Prince of Persia 2



Ja, Titus hat schon reizende Pressemenschen unter Vertrag. Mademoiselle Sophie aus deren Pariser Niederlassung spielte mir unlängst sämtliche Levelcodes zu:

Level 2	CFBMGM
Level 3	DFBMHM
Level 4	FFBMJM
Level 5	GFBMKM
Level 6	HFBMLM
Level 7	JFBMMM
Level 8	KFBMNM
Level 9	LFBMPM
Level 10	MFBMRM
Level 11	NFBMTM
Level 12	PFBMVM
Level 13	RFBMWM



Hier wird der Level-Skip aktiviert

Wem die Code-Eingabe zu umständlich sein sollte, der kann auch folgenden Cheat anwenden: Drückt einfach nur im Optionsmenü unten+A+X+L gleichzeitig. Jetzt könnt Ihr im Spiel jedes Level durch Druck auf die *Select*-Taste beenden.

Sega Saturn

Shanghai Triple Threat

Andreas Reimertshofer aus Herne war so frei, uns seine Codes anzudienen, auch wenn das schon ziemlich viele Monate her ist...:

Classic	Walls	Beijing
D33	E44	F55
G66	H77	188
J99	K0A	L1B
M2C	N3D	O4E
P5F	96G	R7H
S8I	T9J	U0K
V1L	W2M	X3N
Y40	Z5P	A6Q

Fortsetzung S. 60

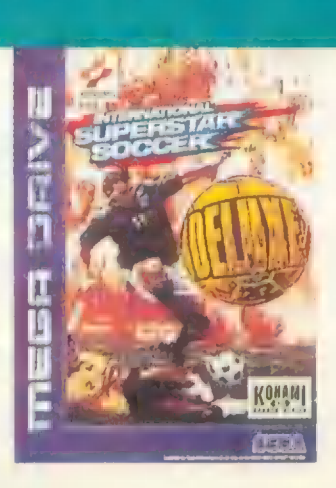
Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzen und 3 Tüten Chips pro Länderspiel!

International Superstar Soccer Deluxe ist so hochspannend, da wirst Du kaum zum Essen kommen.

Bald auch für PlayStation

MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.
DER SNES-KLASSIKER JETZT AUCH FÜR MEGA DRIVE.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres." Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ..." Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen." Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungsstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...







Präsentiert von:





KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Umfrage 2000

WUNSCHKONSOLE ZU GEWINNEN!

Spitzt die Bleistifte und erzählt uns, was Ihr von der Video Games denkt: In unserem Fragebogen könnt Ihr uns die Meinung geigen. Und zu gewinnen gibt's auch noch was!

Wie gefällt Euch unser Heft, was sollten wir dringend ändern, welche Geräte habt Ihr eigentlich zu Hause stehen? Unzählige solcher Fragen, die alle mit "W" anfangen, lassen *uns nachts* nicht mehr ruhig schlafen. Dagegen müssen wir was tun. Greift also geschwind nach unserem Schwarzweiß-Quiz, rupft es aus dem Heft, mopst Papi einen Kuli vom Sekretär und macht auf unserem kostbaren Druckwerk ein paar Kreuzchen. Wer lieber Fotokopien schicken (oder faxen) will, kann das *latürnich* auch tun.

Als Dank für die Mühe verlosen wir unter den Einsendern eine komplette Spielkonsole mit allem Drum und Dran (das System darf sich der glückliche Gewinner selber aussuchen!) sowie zehnmal ein Modul nach Wunsch — ausnahmslos für jedes System.

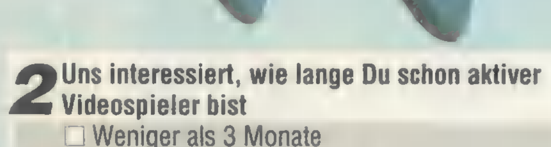
Einsendeschluß für die Verlosung ist der 1. Februar 1997. Schickt oder faxt Eure Umfragebogen an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Kennwort: Umfrage '97
Postfach 1304
85540 Haar
Fax: 089/4613-5046

1 Uns interessiert, welches Videospielsystem oder welchen Computer Du besitzt und welches System Du Dir bis Ende 1997 kaufen willst.

	habe ich	will ich kaufen
Nintendo 64	☐	☒
Sony Playstation	☒	☐
Sega Saturn	☐	☐
Super Nintendo	☐	☐
Mega Drive	☐	☐
Game Boy	☐	☐
Neo Geo	☐	☐
Neo Geo CD-ROM	☐	☐
Andere und zwar:		

____



2 Uns interessiert, wie lange Du schon aktiver Videospieler bist

☐ Weniger als 3 Monate
☐ 3 Monate bis 1/2 Jahr
☐ 1/2 Jahr bis 1 Jahr
☐ 1 bis 2 Jahre
☐ 2 bis 3 Jahre
☐ 3 bis 5 Jahre
☒ 5 bis 10 Jahre
☐ mehr als 10 Jahre

3 Wie stufst Du Dich, ganz grob gesehen, vom Fachwissen her ein?

☐ Anfänger ohne Vorkenntnisse
☐ Einsteiger mit Grundkenntnissen
☐ Fortgeschrittener
☒ Profi mit Szene- und Hardware-Know-how

4 Wir wüßten gerne, wieviele Videospiele Du so im stillen Kämmerlein bunkerst.

Ich besitze ca. 9 Videospiele

5 **Wo liegt eigentlich die Schmerzgrenze beim Preis für ein neues Spielgerät? Wie teuer darf eine Konsole höchstens sein?**

- [ ] bis 200 Mark
- [ ] bis 400 Mark
- [ ] bis 500 Mark
- [x] bis 600 Mark
- [ ] bis 800 Mark
- [ ] bis 1000 Mark
- [ ] mehr als 1000 Mark

6 **Wir wüßten gerne, wieviel Zeit pro Woche Du Dir schätzungsweise mit Deinen Spielen um die Ohren schlägst**

- [ ] bis zu 1 Stunde
- [ ] 1 bis 2 Stunden
- [ ] 2 bis 4 Stunden
- [x] 4 bis 6 Stunden
- [ ] 6 bis 12 Stunden
- [ ] mehr als 12 Stunden

7 **Würdest Du eine systemorientierte Zeitschrift für folgende Systeme kaufen?**

	ja	nein
Nintendo	☐	☒
Sony Playstation	☐	☒
Sega Saturn	☐	☒

8 **Würdest Du eine Videocassette mit Szenen aus den neusten Spielen kaufen und wieviel würdest Du dafür ausgeben?**

ja ☐ nein ☐

Die Videokasette dürfte höchstens _____Mark kosten

9 **Wie teuer darf ein Spitzenspiel sein, daß Du es Dir noch kaufst?**

- [ ] bis 80 Mark
- [ ] bis100 Mark
- [ ] bis130 Mark
- [x] bis150 Mark
- [ ] bis 200 Mark
- [ ] mehr als 200 Mark

10 **Wie wichtig ist Dir die Werbung im Heft?**

- [ ] Könnte ich locker drauf verzichten. Nützt mir sowieso nichts.
- [ ] Gehört eben dazu. Ich schau ab und zu rein.
- [ ] Möchte ich nicht drauf verzichten. Da gibt's immer interessante Angebote und Möglichkeiten zum Preisvergleich.

11 **Wie informierst Du Dich, wenn Du ein neues Spiel kaufen willst? Bitte bewerte in der Reihenfolge der Häufigkeit von 1 bis 5.**

5 Über Tests in Fachzeitschriften
1 Werbung in Zeitschriften
1 TV-Werbung
1 Im Kaufhaus; ich spiele probe.
2 Mündlich über Freunde

12 **Wie regelmäßig kaufst Du VIDEO GAMES? Bist Du eher treuer Freak oder Gelegenheitsleser?**

- [x] Hab'n Abo
- [ ] Kaufe ich jeden Monat am Kiosk
- [ ] Kaufe ich fast jeden Monat
- [ ] Kaufe ich ab und zu
- [ ] Kaufe ich fast nie
- [ ] Bekomme ich geschnekt oder leihe das Heft

13 **Schätze doch mal, wieviele Deiner Freunde, Geschwister etc. Deine VIDEO GAMES auch noch lesen.**

- [ ] Niemand sonst
- [ ] Noch eine(r)
- [x] Noch zwei
- [ ] Noch drei
- [ ] Noch vier
- [ ] Mehr als vier

14 **Hättest Du gerne auch andere Themen neben Videospielen im Heft?**

- [ ] Kino/Film
- [ ] Anime/Manga
- [ ] Comicszene
- [ ] Musik
- [ ] TV
- [ ] Brettspiele
- [ ] Bücher
- [ ] Postspiele
- [ ] Sport
- [ ] andere Themen, nämlich

____

____

____

15 **Hier kommt die Stunde der Wahrheit: Bitte benote unsere Rubriken im Heft mit Schulnoten von 1 (sehr gut) bis 6 (ungenügned).**

	Note
Editorial	
Spiele-Vorberichte	
System-News	
Wettbewerbe	
Comic	
Shop	
Hitparaden-Ecke	
Testteil	
Kleinanzeigen	
Leserbriefe	
Rat & Tat	
Tips & Tricks	

! Das mit dem Datenschutz ist so 'ne Sache: Einerseits interessieren uns einzelne Namen und Adressen, rein datentechnisch betrachtet, überhaupt nicht, andererseits brauchen wir sie natürlich für die Verlosung. Wer also eine Wunschkonsole gewinnen möchte, schnippelt diesen Teilnahmecoupon einfach vom Fragebogen ab. Er wandert dann in einen gesonderten Topf, und der Fragebogen ist damit völlig anonym. Sicher wie in Fort Knox sind die Daten ohnehin bei uns, auch wenn wir sie zur Auswertung eine Zeitlang speichern. Wem das Gewinnspiel wurscht ist, der läßt Namen und Adresse einfach weg.

16 **Wenn Du Chefredakteur wärst, welche Themen würdest Du anteilsmäßig ausführlicher behandeln oder ausbauen, welche würdest Du kürzen bzw. ganz weglassen?**

	mehr	gut so	weniger	raus
Spiele-Previews	☐	☒	☐	☐
32-Bit-Geräte	☐	☒	☐	☐
16-Bit-Geräte	☐	☐	☐	☒
Berichte über neue Konsolen	☐	☒	☐	☐
Hitparaden	☐	☐	☒	☐
Features/Story	☐	☒	☐	☐
Interviews	☐	☒	☐	☐
Spieletests	☐	☒	☐	☐
Leserpost	☐	☒	☐	☐
Technik-Tips	☐	☒	☐	☐
Spieletips	☐	☐	☒	☐
Wettbewerbe	☐	☒	☐	☐
Kleinanzeigen	☐	☒	☐	☐

17 **Welche Spieletypen interessieren Dich besonders?**

	sehr	geht so	gar nicht
Action- und Ballerspiele	☒	☐	☐
(Action)Adventures	☒	☐	☐
Rollenspiele	☐	☒	☐
Strategiespiele	☐	☐	☒
Denk-/Logikspiele	☐	☒	☐
Rennspiele	☒	☐	☐
Sportspiele	☐	☐	☒
Jump'n' Run	☒	☐	☐
Interaktive Filme	☐	☐	☒
Beat'em Up	☐	☒	☐

18 **Wir wüßten gerne, wie Du unsere Wertungsqualität einschätzt: Auf die VG-Wertungen kann man sich wirklich verlassen. Ich orientiere mich beim Spielekauf gerne daran.**

immer	ab und zu	fast nie
☒	☐	☐

19 **Wie gefällt Dir die optische Gestltung der VIDEO GAMES?**

☐ klasse
☒ ganz ok
☐ zu chaotisch, unübersichtlich
☐ zu langweilig, zu streng
☐ mir egal

20 **Beschreibe doch bitte kurz, was Dir am Layout der Video Games nicht gefällt, bzw. was Du ändern würdest.**

____

____

____

____

21 **Natürlich sind wir nicht die einzige Fachzeitschrift auf dem Markt. Welche Magazine kennst oder liest Du außer VIDEO GAMES?**

	kenne ich	lese ich
Mega Fun	☒	☐
Next Level	☒	☐
Maniac	☒	☒
Fun Generation	☒	☐
Sega Magazin	☒	☐
Total	☒	☐
Fun Vision	☐	☐
Nintendo Club-Magazin	☒	☐
Japanische Fachmagazine	☐	☐
Englische/US-Fachmagazine	☐	☐

Andere, und zwar:

____

22 **Und jetzt noch ein paar klitzekleine persönliche Fragen. Zum Beispiel wie alt Du bist:**

☐ 6 bis 10 Jahre
☐ 11-13 Jahre
☐ 14-16 Jahre
☒ 17-19 Jahre
☐ 20-24 Jahre
☐ 25-29 Jahre
☐ 30-39 Jahre
☐ 40 Jahre und älter

☒ männlich ☐ weiblich

23 **Dürfen wir fragen, auf welche Schule Du gehst, bzw. welche Ausbildung Du machst/gemacht hast?**

☐ Grundschule
☐ Hauptschule
☐ Realschule
☐ Gymnasium
☐ Hochschulreife/Abitur
☐ Lehre
☐ Studium
☐ Beruf

24 **Schätze bitte einmal, wieviel Mark Du im Monat in etwa zur freien Verfügung hast und wieviel Du für Spiele/Zubehör ausgibts:**

	Habe ich	gebe ich für Spiele aus
0- 30 Mark	☐	☐
30- 60 Mark	☐	☐
60- 100 Mark	☐	☐
100- 150 Mark	☐	☐
150- 200 Mark	☐	☐
200- 300 Mark	☐	☐
300- 500 Mark	☐	☐
500-1000 Mark	☐	☐
mehr als 1000 Mark	☐	☐

Anschrift (die Adresse wird nur für die Verlosung verwendet):

Name: __________ Vorname: __________

Starße: __________

PLZ/Ort: __________

Ich bin damit einverstanden, daß die hier gemachten Angaben elektronisch verarbeitet werden. Natürlich werden alle Daten vertraulich behandelt.

Unterschrift: __________

Kannst Du mit nur einer Hand 20.000 Leute zum Jubeln bringen?

BRANDNEUE 3-D-ENGINE

SPIELER-STÄRKE BASIEREND AUF AKTUELLEN NBA-STATISTIKEN!

JAMS, WIE DU SIE NOCH NIE GESEHEN HAST!

Für Shawn Kemp ist das reine Routine, für alle Normalsterblichen nur ein Traum. Bis jetzt... Denn nun beginnt die totale Basketball-Extase mit NBA JAM EXTREME. Jetzt pflügst Du übers Feld wie der Reign Man in Rage. Das ist brandheiße Basketball-Action im Schnellvorlauf. High Speed und High Performance für den absoluten Adrenalin-Kick.



Mit völlig neuer 3-D-Engine, neuester Motion Capture Technik und Polygon-gerenderten Superstars, die besser aussehen und sich freier bewegen als alles, was Du bisher gesehen hast. Alle NBA-Stars sehen nicht nur echt aus, sie spielen auch absolut real - mit allen Stärken und Schwächen nach jüngsten NBA-Statistiken.
Also, laß die Sohlen qualmen und denk dran: Viele Wege führen zum Korb!

Looks real. Feels real. Plays a whole lot better.





playstation™ sega saturn™ windows®95



B7R C8S D9T
E0U F1V G2W
H3X 14Y J52
K6! L7? M8.
N90 001 P12
Q23 R34 S45
T56 U67 V78
W89 X9A Y0B
Z1C A2D B3E
C4F D5G E6H
F71 G8J H9K
IOC J1M K2N
L30 M4P N5Q
06R P7S Q8T
R9U S0V T1W
U2X V3Y W4Z
X5! Y6? Z7.
A80 B9! C02
D13 E24 F35
G46 H27 I68
J79 K8A L9B

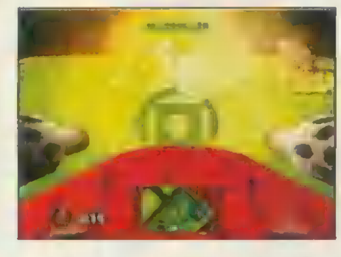
Sony Playstation

Blam! Machinehead

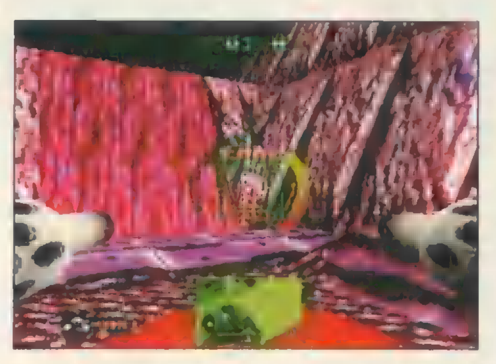
Sascha Pohl aus Minden hat's schon dorsch-gespielt. Hier sind seine gesammelten Erkenntnisse in Code-Form:



1. Abschnitt
Oil Wells: KFRCGLN4MD
Quake City E50FHOBVND
D. Hangars BQAKHOD3KR



2.Abschnitt
T. Swamps 1 2CMYG0122T
T. Warren 1XPGH09NIB
T. Swamps 2 ZTUIHOXOOR
Inf. Catacombs BJJIHOPWAJ
Queens Ch. GXHIHOPOJQ
3. Abschnitt
Mountain Pass AOYHIOLPSA
Icebound Hway. 6A64FOPCLG
Above t. Clouds5BJEGOPMNR
Orbital HQs OET1GO5WKO



Außer den normalen Paßwörtern ist uns außerdem noch ein Mad-Mission-Code ins Haus geflattert, der euch in dieses lila Extra-Level verfrachtet

4. Abschnitt
M. of Deception SRBZIO513L
Citadel of Ill. ZE8UGOPZUA
The Core RRN46GPOJC
Un-Reality ZOIIHOD700
Completed KQ3PSND700

Jan Klaues Postkarte aus Berlin kam gerade noch kurz vor Torschluß für diese Ausgabe an. Folgende zwei Paßwörter waren draufgekritzelt:
Final Stage NEWDESSERT
Extra Paßwort MADMISSION

Sony Playstation

Earthworm Jim 2

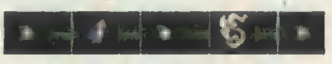
Martin Illguth aus Rottenburg hat uns bereits alle Codes zur reichlich verspäteten PS-EWJ2-Umsetzung zugefaxt, obwohl wir noch nichtmal ein Muster von Virgin zugeschickt bekommen hatten.

LORENZO'S SOIL



PUPPY LOVE

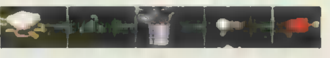
VILLY PEOPLE



THE FLYIN' KING



PUPPY LOVE 2



UDDERLY ABDUCTED



CIRCUS OF THE SCARS

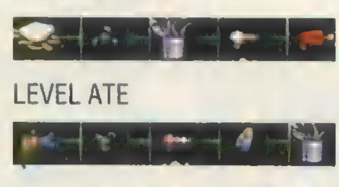


ISO 9000



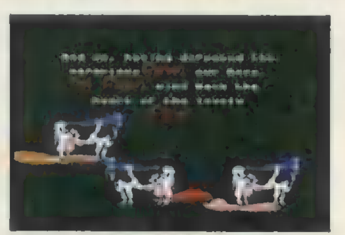
PUPPY LOVE 3

LEVEL ATE



SEE JIM RUN RUN JIM RUN





Welch rührende Liebesszene – schräges Ende gut, alles gut!

Sony Playstation

Black Dawn

Stephan Laupenmühlen aus Gladbeck kann bereits mit allen Paßwörtern für den in dieser Ausgabe getesteten Agile Warrior-Nachfolger aufwarten.

Black Out	1018
Ice Storm	1006
Desert Fury	1213
Tiger Trap	0203
Crack Down	0917
Hurricane	0354



Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Leute nur zu oft? "Du wirst dich schon umschauen im Web, das dicke Ende kömmet noch." Wie recht die Propheten in unserer Mitte doch alle haben. Hier isses wieder:



Inter-nett!

Wer immer dachte, im WWW wird nur Schwachsinn verbreitet, der sei hiermit endgültig eines besseren belehrt. Darf ich vorstellen: die Sony-Wurst und das Sega-Airplane. Da Liebe bekanntlich durch den Magen geht und Japaner Videospiele über alles lieben,



liegt es ja wohl auf der Hand, wer die Sache mit dem kranken Hotdog verbrochen hat...

GALERIE 3



Daniel Martin Nidau (Suisse)

! Tips Data 1996

Als ganz besondere Jahresabschluß-überraschung haben wir für alle Freunde dieser Rubrik ein kleines Nachschlagewerk aus dem Ärmel gezaubert, das die „Fundorte" aller in den Ausgaben 1/96-12/96 veröffentlichten Tips umfaßt. In der Zeile unterhalb des Spielenamens findet ihr an erster Stelle das System, auf das sich ein Tip bezieht, dann die betreffende(n) VG-Ausgabe(n), in der der Tip steht und drittens die jeweilige(n) Seitennummer(n).

adidas Power Soccer		
PS	7/8	49/61
Agile Warrior		
PS	7	50
Air Combat		
PS	1/2	64/46
Alien Trilogy		
PS	5/6	53/47
SAT	11/12	51/53
Alone in the Dark 2		
PS	8/10	52/48
SAT	8/10	52/48
Assault Rigs		
PS	3/6	56/56
Athlete Kings		
SAT	12	55
Barkley: Shut Up and Slam		
MD	10	54
Batman and Robin		
MD	1	66
Blazing Dragons		
SAT/PS	12	63
Boogerman		
SNES	3	58
MD	6	56
Breath of Fire 2		
SNES	3/4/10	54/54/44
Bubble Bobble		
SAT	12	58
Burning Road		
PS	10	53
Bust-A-Move 2		
PS	8/11	61/52
SAT	11	52
Chrono Trigger		
SNES	2	42
Clockwork Knight 2		
SAT	6	51
Comix Zone		
MD	1/4	63/53
Congo		
SAT	9	48
Crash Bandicoot		
PS	11	53
Criticom		
PS	5	54
Cyberia		
SAT	5	55
PS	8	57
Cyberspeed		
PS	3	54
D		
PS/SAT	9	44
Deep Space Nine		
SNES/MD	9	52/47
Defcon 5		
PS	6	51
Descent		
PS	7/10	49/48+54
Destruction Derby		
PS	1/2/3	66/46/57
SAT	12	55
Die Hard Trilogy		
PS	12/1-97	60/50
Digital Pinball		
SAT	[illegible]	59
Dirt Trax FX		
SNES	4	58
Discworld		
PS	5/6	44/52
Donkey Kong Country 2		
SNES	3/4/12	48/51/59
Earthworm Jim Special Ed.		
MCD	1	67
Earthworm Jim 2		
SNES	3/4/5	50/51/52
SAT	9	53
MD	4/5	51/52
ESPN Extreme Games		
PS	3/5/7	57/52/51
Fade to Black		
PS	8/9	63/49
Fighting Vipers		
SAT	12	58
FIFA Soccer '96		
PS	3/5	48/52
SAT	4	55
Formel 1		
PS	11/12	50/56
Frantic Flea		
SNES	9	52
Full Throttle Racing		
SNES	5	55
Galaxian 3		
PS	10	50
Garfield- Caught in the Act		
GG	3	58
Gex		
3DO	1/2	68/48
PS	3/6	59/51
SAT	[illegible]	58
Goal Storm		
PS	6	50
Gradius Deluxe Pack		
PS/SAT	8	57
Gun Griffon		
SAT	6	52
Gunship 2000		
PS	12	58



Hang On GP '95		
SAT	1/2	66/48
High Velocity		
SAT	3	55
Hyper V-Ball		
SNES	7	52
Int. Superstar Soccer Deluxe		
SNES	1/2/5	64/48/47
International Track & Field		
PS	9/10	47/45
Izzy's Quest		
SNES	4	52
Joe & Mac 3		
SNES	10	54
Johnny Bazookatone		
SAT/PS	4	56
Judge Dredd		
GB	8	62



Jumping Flash		
PS	2	45
Kabuki Clash		
Neo	2	48
Keyo Flying Squadron		
MCD	2	46
Kileak, the DNA Imperative		
PS	1	61
King of Fighters '95		



Neo	1	68
PS/SAT	10	53
Kirby's Dream Course		
SNES	9	46
Kirby's Ghost Trap		
SNES	6	47
König der Löwen		
GB	5	51
Krazy Ivan		
PS	5/7	52/51
Lemmings 3D		
PS	2/4	54/57
Lone Soldier		
PS	7	49
Lufia 2		
SNES	10/11/12	50/52/53
Madden '96		
MD	2	53
SNES	8/10	58/52
Madden '97		
SAT/PS	12	55/54
Magic Carpet		
PS	9	47
SAT	12	53
Mario Baslers Fever Pitch S.		
SNES	6	55
Maui Mallard		
MD	6	55
SNES	10	54
Mechwarrior 3050		
SNES	2/5	51/47
Mega Turrican		
MD	1	66
Mega Man 7		
SNES	3	50
Mega Man X3		
SNES	9	50
Moto(r) Toon GP 2		
PS	9/11	50/52
Namco Museum Vol.1		
PS	8	60
NBA Action		
SAT	10	55
NBA Give 'n Go		
SNES	4	53
NBA In The Zone		
PS	12	59
NBA Jam T.E.		
PS	1/2	65/47
SAT	7	51
NBA Live '96		
SNES	2	52
MD	2	52
Need for Speed		
PS	7/10	48/48
SAT	9	47

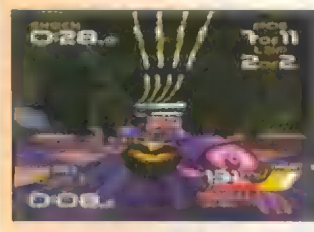


NFL Gameday		
PS	6	50
NFL Quarterback Club		
SNES	[illegible]	58
NFL Quarterback Club '96		
SNES	8	58
NFL Quarterback Club '97		
SAT/PS	12	57
NHL Allstar Hockey		
SAT	[illegible]	60
Nights		
SAT	9/12	47/59
Novastorm		
PS	3	49
Off-World Interceptor Extr.		
PS/SAT	7	51
Olympic Soccer		
PS	10	51
Panzer Dragoon 2		
SAT	7/8	51/62
Pete Sampras Tennis '96		
MD	9	51
Phantom 2040		
SNES	5	53
MD	8	62
Pitfall		
SNES	1	64
Pocahontas		
MD	[illegible]	62
Pocky [illegible] Rocky 2		
SNES	9	52
PO'ed		
PS	8/10	60/52
Power Rangers- The Movie		
SNES	1	72
Power Rangers- Fight. Edition		
SNES	5	48

INSERENTENVERZEICHNIS

Ein Teil dieser Ausgabe enthält Beilagen der Firmen Game Nation, CH - Huenenberg und Playcom Software, München.

Primal Rage		
SNES/MD	1	63
Project Overkill		
PS	12	56
Pro Pinball		
PS	11	51
Pulstar		
Neo	5	51
Rayman		
PS	1	64
SAT	4/8	56/60
Resident Evil		
PS	7	45
Return Fire		
PS	8	62



Ridge Racer Revolution		
PS	5/8	50/54
Rise of the Robots [illegible]		
PS	8	57
SAT	10	53
Samurai Shodown [illegible]		
Neo	3	56
Schlümpfe [illegible]		
SNES	12	63
Secret of Evermore		
SNES	4/5/6/9	54/48/50/42
Sega Rally '95		
SAT	2/3/4	46/56/53
Separation Anxiety		
SNES	4/6	57/51
Shellshock		
PS	7/9	52/49
SAT	10	49
Shinobi [illegible]		
SAT	8	62
Sim City 2000		
SAT/PS	12	57
Sink or Swim		
SNES	1	72
Slam 'n Jam		
PS/SAT	9	46
Space Hulk		
PS	11	52
Spawn		
SNES	4	57
Starfleet Academy		
SNES	1	64
Story of Thor		
SAT	7	44
Story of Thor 2		
SAT	12	56
Street Fighter - The Movie		
SAT/PS	4	54
Street Fighter Zero		
PS/SAT	7	50
Stunt Race FX		
SNES	1/3	63/56
Super Bomberman 3		
SNES	3/4	55/58
Super Mario RPG		
SNES	8	56
Super Skidmarks		
MD	8	58
Tekken 1		
PS	1/3/5	66/57/49
Tekken 2		
PS	10/11/12	46/54/50
The Horde		
SAT	6	49
The Mask		
SNES	3	54
Theme Park		
PS	3	54
SAT	8	61
SNES	1	60
Thunderhawk [illegible]		
SAT/PS	4	48
Time Commando		
PS	11	53
Tim in Tibet		
SNES	2	52
Top Gun - Fire [illegible] Will		
PS	9	52
Toshinden 1		
PS	[illegible]	54
Toshinden 2		
PS (NTSC)	8	55
PS (Pal)	11	50
Toshinden Remix		
SAT	10	50
Toshinden [illegible]		
SAT	2	47
Toshinden URA		
SAT	12	58
Total Eclipse Turbo		
PS	4	55
Total NBA '96		
PS	5/6/8/10	51/50/58/53
Toy Story		
SNES	5/7	49/52
MD	5	48
Twisted Metal		
PS	2/3/5	52/56/53
Vampire Hunter		
SAT	[illegible]	60
Vectorman		
MD	2/5/6	46/48/51
Viewpoint		
PS	3/4	58/55
Virtua Cop		
SAT	4/5	56/51
Virtua Fighter 2		
SAT	4	54
Virtua Racing		
SAT	7	52
WA Military Command		
SAT	2/5	56/52
Warhawk (NTSC)		
PSX (NTSC	2	50
PSX (Pal)	4	58
Waterworld		
SNES/MD	[illegible]	52
Weaponlord		
SNES	1/5	72/51
wipEout		
PS	2/3	46/46
wipEout 2097		
PS	12	52
Wolverine		
MD	8	63
Worms		
PS	6/7+1/97	51/51/52
SAT	8	60
Wrestlemania- Arcade Game		
SNES	6	48
PS	6	48
X-Com- Enemy Unknown		
PS	9	49
Zero Devide		
PS	5	53

Sonys Zukunft

Ich kann mir kaum vorstellen, daß sich Sony mit dem 32-Bit-Bereich zufrieden gibt. Gibt es schon Gerüchte um eine 64-Bit-Konsole? Wo ist eigentlich die "Nummer 1" auf eurem Titel hingekommen?

Mario De Mauro, Schifferstadt

Es kursiert in der Tat das Gerücht, daß Sony bereits an der nächsten Konsole entwickelt. Wie das Ding heißen soll, was es kann und vor allem, wann es fertig sein soll, war allerdings noch nicht herauszubekommen. Kein Konsolenhersteller kann es sich leisten, nach dem Marktstart eines Systems erstmal Urlaub zu machen und sich am Verkauf des fertigen Gerätes zu freuen. Meist ist das nächste Gerät schon in der Planung, obwohl die aktuelle Konsole noch gar nicht zu haben ist. Die nächste Generation muß natürlich noch leistungsfähiger sein, als die alte und da stoßen die Entwickler immer wieder auf das Problem mit dem Herstellungspreis. Hochleistungselektronik ist teuer und neben der Entwicklung muß auch sichergestellt werden, daß die nötigen Bauteile zu einem vernünftigen Preis beziehbar sind. Das wird meist durch Abnahmegarantien für die Zulieferer, durch Eigenentwicklungen und nicht zuletzt durch die Zeit bewerkstelligt. Ein Beispiel: Den Silicon-Grafix-Prozessor wie er im Nintendo 64 werkelt, hätte man vor zwei Jahren auch schon kaufen können. Allerdings wäre der Preis so hoch gewesen, daß man die Konsole keinesfalls zu einem akzeptablen Preis hätte anbieten können. Also wurde der Chip etwas modifiziert ("auf Videospiele getrimmt"), und der Preisverfall der letzten Zeit tat sein Übriges dazu, das Nintendo 64 rentabel zu machen. Die „Nummer 1" auf unserem Titel mußte lediglich der Ankündigung der kostenlosen Demo-CDs Platz machen. Wir sind immer noch das meistverkaufte Multi-Format-Videospielemagazin und wenn's nach uns geht, kann das auch ruhig so bleiben. Wie du vielleicht schon bemerkt hast, ist die „Nummer 1" diesmal wieder da, wo sie hingehört.

wipEout 2097 auf dem Amiga?

Im Booklet von wipEout 2097 steht bei den Credits unter dem Punkt Computersprache "Amiga 1200". Da der A1200 ein kleiner, aber genialer Computer ist, kann ich mir das nicht so richtig erklären. Könnt ihr mir sagen, was es damit auf sich hat?

Mark Tom, Großostheim

Freilich wurde *wipEout 2097* nicht auf einem Amiga entwickelt. "Computersprachausgabe" wäre in der Anleitung richtiger gewesen. Viele fähige Programmier-Freaks stammen aus der Amiga-Szene und es gibt für diesen Kult-Computer eine Menge guter Sound-Programme (Sample-Editoren). Aus diesem Grunde sind die Sprach-Samples, die ihr in *wipEout 2097* hören könnt (beispielsweise, wenn ihr eine Waffe aufnehmt), wahrscheinlich mit einem Amiga 1200 entwickelt und auch bearbeitet worden.



Was haltet ihr davon, bei technischen Fragen erstmal die älteren Ausgaben durchzublättern? In vielen Fällen steht da nämlich schon die Antwort auf eure Fragen. Wenn ich alle Briefe aussortiere, die ich schon einmal beantwortet habe, bleibt ja kaum noch was übrig.

"VR-Brille", die Zweite

Gibt es eigentlich bei uns eine günstige Virtual-Reality-Brille, die man auch an den Fernseher anschließen kann (z.B. um Mario 64 zu spielen)?

Thomas Fritz, Rankweil A

Wie schon erwähnt, gibt es kein Spiel (geschweige denn eine Konsole), das eine Virtual-Reality-Brille unterstützt. Ich weiß nicht, was du dir vom Anschluß eines Headsets an den Fernseher versprichst. Mehr, als das Bild wiedergeben, kann der doch auch nicht. Es gibt ein paar Spiele, die mit einer Nu-Optix-Brille (ein Auge dunkel, das andere hell) ganz nette Effekte erzielen, damit ist das Thema "Videospiele in 3D" aber auch schon wieder gegessen. Es gab zwar Pläne von Sega und Atari, Stereooptiken (VR-Brillen) für ihre Konsolen anzubieten, daraus ist allerdings nie etwas geworden. *Contra* für die Playstation (befindet sich in der Entwicklung) wird einen 3D-Modus für eine Blau-Rot-Brille enthalten.

Playstation mit 110 Volt

Etliche von euch haben mir erboste Briefe geschickt, in denen steht, daß eine deutsche Playstation sehr wohl mit einem 220/110Volt-Konverter (mit 110 Volt) läuft und dabei auch nicht mehr warm wird. Was erwartet ihr eigentlich von mir? Soll ich euch empfehlen, die Konsole anders zu betreiben, als es der Hersteller vorschreibt? Ihr wißt doch hoffentlich, daß beim Benutzen eines solchen Konverters sofort die Garantie der Konsole erlischt. Mag sein, daß das Ganze eine Weile lang funktioniert, das Risiko tragt ihr aber ganz alleine und meinen Segen kriegt ihr dazu ganz bestimmt nicht.

S-VHS-Konverter

Ich besitze eine deutsche Playstation und habe bisher auf einem kleinen Fernseher mit Normal-Video-Eingang (Chinch) gezockt. Der hat aber leider letztens den Löffel abgegeben. Als Ersatz habe ich einen 53cm-Multinorm-TV (gebraucht) aufgetrieben. Der kann RGB, Super-VHS und NTSC. Weil mich die PAL-Balken der Playstation schon lange nerven, habe ich mich umgehört und herausgefunden, daß es einen Konverter gibt, der aus einem PAL-S-VHS-Signal ein NTSC-S-VHS macht. Damit müßten doch die PAL-Balken verschwinden, oder? Immerhin soll mein Fernseher ja das NTSC-S-VHS darstellen können. Was meint ihr, lohnt sich die Anschaffung?

Reinhardt Schindelbeck, Germering

Um ehrlich zu sein, ich glaube nicht, daß sich das lohnt. Wir haben auch so einen Konverter hier. Der ist von höherer Qualität und war auch dementsprechend teuer. Das Dumme ist nur, daß bei jeder Konvertierung eines Signals (es sei denn, es ist digital) Verluste entstehen. Du hast also die Wahl: Entweder du schließt die Konsole per S-VHS oder RGB an und lebst mit den PAL-Balken, oder du gibst das Geld für den Konverter aus, hast dafür zwar vermutlich keine Balken mehr, aber dafür eine schlechtere Bildqualität. Ich persönlich würde mir das Geld für ein paar Spiele aufheben, die Konsole per RGB anschließen und mich mit den Balken abfinden.

Langer Link

Nach langem Betteln haben mein Bruder und ich es geschafft, unseren Eltern eine zweite Playstation aus dem Kreuz zu leiern. Jetzt können wir endlich nach Lust und Laune linken (zwei kleine Fernseher hatten wir schon). Das Problem an der Sache: Das Link-Kabel ist uns entschieden zu kurz. Duelle sind doch nur dann richtig spannend, wenn man nicht sieht, was der Gegner so treibt. Wenn die beiden Glotzen aber fast nebeneinanderstehen, weiß man immer, was der andere vorhat. Deshalb meine Frage: Kann man das Link-Kabel nicht einfach verlängern? Ich habe mich schon nach einer Verlängerung im Handel umgeschaut, aber soetwas scheint es nicht zu geben. Ich bin ganz gut im Löten, weiß aber nicht, ob ich so einfach ein Kabelstück in das Link-Kabel einfügen darf.

Harald Goldmann, Hagen

Eigentlich sollte es da keine Probleme geben. Die Link-Daten werden ja seriell übertragen und deshalb sollten Kabellängen bis sagen wir mal zehn Meter kein Problem sein. Bei einer parallelen Übertragung wäre das anders, da sich die einzelnen Datenleitungen eines Parallelkabels gegenseitig stören können. Falls du's also übers Herz bringst, das teure Link-Kabel zu zerstückeln, kannst du es durchaus verlängern. Dazu brauchst du ein entsprechendes Kabelstück von der benötigten Länge. Das Kabel muß sieben Adern (verschiedenfarbig) und eine Abschirmung haben. Achte darauf, daß du beim Anlöten des Kabels die Farben der beiden Link-Kabelenden nicht durcheinanderbringst. Außerdem solltest du unbedingt jede einzelne Lötstelle mit Isolierband umkleben, damit es keine Kurzschlüsse gibt. Ich würde nicht versuchen, die Verlängerung direkt am Stecker anzulöten. Dabei muß man nämlich ungeheuer vorsichtig vorgehen, sonst halten die Steckkontakte nicht mehr in der (evtl. verbrutzelten) Kunststoffhalterung.

Transportsicherung bei Konsolen

Bei jedem normalen CD-Spieler gibt es eine Transportsicherung, die die Lasereinheit vor Erschütterungen schützt. Meist muß man vor dem Aufstellen des Gerätes Schrauben oder Plastiknippel entfernen. Bei Konsolen habe ich soetwas aber noch nie gesehen. Haben die das nicht nötig?

Karlheinz Grebenstein, Waldau

Ich schätze, das liegt einfach an der Konstruktion der CD-Laufwerke. Ich habe bei Topladern (die CD wird von oben eingelegt) eigentlich noch nie eine Transportsicherung gesehen. Bei Frontladern mit Schublade könnte die Lasereinheit beschädigt werden, falls die Schublade beim Transport aufgeht. Ich nehme an, daß die Transportsicherung dies verhindern soll. Außerdem werden in den billigen Konsolenlaufwerken Spindelantriebe verwendet, die ohne Strom sowieso keine Bewegung der Lasereinheit zulassen. Teure Audio-CD-Spieler sind teilweise mit Linear-Motoren ausgerüstet (die optische Einheit gleitet quasi auf einem Magnetfeld). Bei so einem System kann der Laser beim ungesicherten Transport „herumschlackern" und beschädigt werden.



MAILOMANIA

Große Töne

Ich bin wirklich enttäuscht von dem Spiel Crash Bandicoot. Warum wird es der Mario-64-Killer genannt, wenn es nicht einmal etwas wie eine totale Bewegungsfreiheit besitzt? Da Mario 64 im Grunde nur von dieser völligen Bewegungsfreiheit lebt, ist es für mich unbegreiflich, warum die Entwickler von Crash Bandicoot überhaupt keinen Wert auf diesen Punkt gelegt haben. An der Playstation kann's ja eigentlich nicht liegen, bei Tomb Raider geht's ja auch.

Philipp Möller, Heidenau

Du schneidest hier ein Problem an, das es in der Branche seit langem gibt. Es handelt sich dabei um den oft undankbaren Job des "PR-Managers". Die Aufgabe solcher Leute ist es, die Titel eines Herstellers in der Presse möglichst gut aussehen zu lassen und dafür zu sorgen, daß sich das betreffende Spiel auch gut verkauft. Befindet sich so ein Spiel noch in einer frühen Entwicklungsphase, werden Presse-Infos verfaßt, in denen die Features des Titels angekündigt werden. Meist sind diese Mappen voll mit hochtrabenden Formulierungen wie "das beste Spiel in diesem Genre", "unschlagbare Grafik", "nie dagewesenes Gameplay" usw. Da dies neben ein paar Artworks und (eventuell) einigen Screenshots die einzigen Informationen sind, die vor der Herausgabe des Spiels verfügbar sind, ist es für die Presse natürlich schwierig, herauszufinden, inwieweit das Ganze der Wahrheit entspricht. Einerseits wollen wir euch mit allen verfügbaren Informationen versorgen, andererseits ist euch mit solchen Lobeshymnen auch nicht gedient. Wenn Sony behauptet, *Crash Bandicoot* sei der *Mario-64*-Killer, entspricht das zwar nicht ganz der Wahrheit, aber es erfüllt doch seinen Zweck: Man wird auf *Crash Bandicoot* aufmerksam und neugierig gemacht. Um's mit dem Fachbegriff auszudrücken: Das Spiel wird "gehyped". Definitive Klarheit über die Güte eines Spiels schafft aber erst der Test der verkaufsfertigen Version.

VG-Arbeitsamt?

Diesmal waren wieder eine Menge Briefe dabei, in denen Tips und Hilfen zur Berufswahl in Sachen Videospiele gefragt waren. Es ehrt uns, daß ihr euch damit an uns wendet, aber wir können euch wirklich nicht helfen. Bei uns gibt's momentan keine freien Stellen und wer bei einem Software-Haus oder einem Hersteller unterkommen möchte, möge sich doch bitte ans Arbeitsamt wenden. Die haben den Überblick, können euch Adressen nennen und gegebenenfalls auch bei der Bewerbung helfen. Unser Job ist die Berichterstattung und nicht die Arbeitsvermittlung, bitte habt dafür Verständnis.

Vermischtes

Wann erschien eigentlich die allererste VIDEO GAMES und wie sah sie ungefähr aus?
Neuerdings sehe ich einen gewissen Tetsuhiko Hara (ebenfalls "tet") öfter in einer Anime-Zeitschrift. Ist das unser Tet? Wenn ja, was sucht er dort? Es heißt "Für abgedruckte Tips winken...". Heißt das etwa, daß nur die Tips belohnt werden, die ihr in der VIDEO GAMES druckt? Was ist mit dem "pechgehabten" Rest? Ich kann mir kaum vorstellen, daß bei 300 000 Lesern pro Monat nur zehn Tips und ein bis zwei Komplettlösungen bei euch eintreffen. Auf Seite 18 in der VG 8/96 hat das Super Nintendo neben der Pad-1-Buchse einen komischen Mini-Anschluß. Was ist das? Kürzt ihr Leserbriefe, wenn sie zu lang sind oder sie euch teilweise nicht gefallen?

Gregor Psomas, München

Die erste VIDEO GAMES erschien Anfang April '91 (wenn ich mich nicht irre). Damals erschien das Heft noch zweimonatlich und sah (mit Verlaub) im Vergleich zu heute noch recht langweilig aus. Das Heft hatte mit dem Umschlag 104 Seiten und beschäftigte sich mit NES, Game Boy, Lynx, Master System, Mega Drive, der PC-Engine und dem Super Famicom (das deutsche Super Nintendo gab's damals noch nicht). Durch seine Kontakte nach Japan, seine umfangreichen Sprachkenntnisse und sein Insider-Wissen ist unser Tet ein gefragter Mann. Neben seinen Aufgaben bei der VIDEO GAMES schreibt und übersetzt er für die von dir erwähnte Anime-Zeitschrift und synchronisiert/übersetzt auch japanische Filme. Wie er das alles hinkriegt, ist uns allen ein Rätsel. In den letzten zwei Jahren hat zumindest keiner von uns den Tet völlig ausgeschlafen zu Gesicht bekommen.

Natürlich erhalten wir weit mehr Tips-Einsendungen, als wir abdrucken können (etwa 300 pro Monat). Onkel Döaak sucht davon das Interessanteste heraus und bringt es in seiner Rubrik unter. In der Tat bekommt auch nur der Kohle, dessen Tips auch im Heft verbraten werden. Um alle Einsender zu bezahlen, müßten wir sehr tief in den Geldbeutel greifen. Ich weiß ja nicht, was ihr für Vorstellungen von unseren finanziellen Mitteln habt, aber 400 Mark sind auch für die VIDEO GAMES 'ne Menge Geld. Dieser "komische Mini-Anschluß" ist gar keiner. Es



Erstmal frohe Weihnachten und ein gutes Neues Jahr von hier aus. Anscheinend hat es sich herumgesprochen, daß Briefe mit „wann kommt denn..." oder „Wird Spiel X für Konsole Y umgesetzt?" keine Beachtung finden. Die Antworten stehen sowieso im News-Teil.

FORUM

Nintendo will mit dem Disc-Drive für das Nintendo 64 dem Kunden erstmals die Möglichkeit bieten, selbst als Level- oder Charakter-Designer aufzutreten. Zu diesem Zweck sollen auf den Disketten bis zu 32 Megabyte Platz für eigene Kreationen zur Verfügung stehen. Man spricht sogar von Plänen, im Internet eigene Foren einzurichten, in denen Nintendo-64-Besitzer dann ihre Level und sonstigen Eigenentwicklungen diskutieren und austauschen können (könnte das vielleicht die versteckte Ankündigung eines Nintendo-64-Internet-Kits sein?). Was haltet ihr davon? **Wie groß ist das Interesse an Level-Editoren per Nintendo-64-Disc-Drive?** Welche Probleme könnten dabei auftauchen und vor allem – ist das für euch ein Kaufargument?

handelt sich vielmehr um den 50/60Hz-Umschalter (der Hebel ist uns leider beim Transport abgebrochen).

Das Alter unserer Leserbriefschreiber reicht von "hat gerade Schreiben gelernt" bis zu "schreibt seit 20 Jahren Leserbriefe an alle möglichen Magazine". Außerdem gibt's viele, die beim Deutschunterricht offenbar sehr oft krank waren, aber trotzdem Probleme mit Videospielen haben. Da wir bemüht sind, euch den Heftinhalt in möglichst korrektem Deutsch zu präsentieren, werden die meisten Briefe beim Abtippen von mir zumindest sprachlich korrigiert. Dazu kommt, daß in den Briefen viele interessante Fragen einfach zu lang formuliert sind oder in einem Brief sinngemäße Wiederholungen auftauchen. Um auf meinen vier Seiten möglichst viele Fragen (und die dazugehörigen Antworten) unterzubringen, komme ich auch um das Kürzen nicht herum (wie du an deinem Brief sicher merktst). An dieser Stellen möchte ich euch nochmal bitten, leserlich zu schreiben. Wär doch schade, wenn eure Anfrage nicht bearbeitet wird, nur weil ich eure Klaue nicht lesen kann, oder?

Gewinnspiele

Ich habe letztens Cutthroat Island in die Finger bekommen. In der Anleitung steht, daß man etwas Tolles gewinnen kann, wenn man alle Geheimnisse entdeckt. Von der mäßigen Güte des Spiels einmal abgesehen, halte ich das generell für eine Spitzenidee. Warum sind nicht schon andere Hersteller auf die Idee gekommen, den besten Spielern einen tollen Gewinn anzubieten? Das würde doch einerseits die Motivation steigern und andererseits auch eine prima Werbung für das betreffende Spiel sein. Es müßte ja keine Reise sein, ein einjähriges Spieleabo oder 'ne neue Konsole würde es meiner Meinung nach auch schon tun. Vielleicht könnt ihr ja mal eure Kontakte benutzen und solche echten Gewinnspiele bei den Herstellern vorschlagen.

Friedrich Gernenheimer, Sulzbach

Vielleicht ist auch dir schon aufgefallen, daß jeder spart, wo's geht. Entweder sind die Hersteller von ihrem Produkt dermaßen überzeugt (was meistens der Fall ist), daß sie solche Werbefeldzüge für unnötig halten, oder man hat für die Lizenz schon so viel Kohle rausgehauen, daß das Budget für das entsprechende Spiel bereits ausgeschöpft ist. Bei *Cutthroat Island* hatte ich den Eindruck, daß Acclaim selbst gemerkt hat, daß das Teil nicht so toll ist und im nachhinein etwas für den Verkauf des Moduls tun wollte. Ich schätze, es wird auch in Zukunft so bleiben, daß die Gewinnspiele mit Preisen für die besten Zocker von den Magazinen veranstaltet werden. Für solche Aktionen sind die Hersteller eigentlich immer zu haben (siehe *Track & Field* und *Pro Pinball*).

Indiziert

Ich möchte ja keine Namen nennen, aber inzwischen gibt es ja schon einen Haufen guter Spiele, die die BPS für jugendgefährdend hält und deshalb auf den Index gesetzt hat. Was bedeutet das eigentlich? Macht man sich strafbar, wenn man sich das Spiel trotzdem besorgt oder darf nur keine Werbung für das Spiel gemacht werden?

Kirsten Wannen, Barstedt

Ein indiziertes Spiel darf weder beworben, noch an Minderjährige verkauft oder ihnen zugänglich gemacht werden. In ganz harten Fällen, die gegen das Gesetz verstoßen (z.B. Spiele mit rassistischem In-

halt) ergeht eine Anzeige an die Staatsanwaltschaft, die den Fall noch einmal prüft und gegebenenfalls (neben rechtlichen Schritten gegen den Verkäufer oder Hersteller) die Beschlagnahme aller Kopien anordnet. Bei Konsolen ist dies aber die Ausnahme, da die Produktionskosten für ein Spiel ja weit höher liegen, als bei einer Diskettenversion für den PC. Da überlegt es sich ein Hersteller zweimal, ob er so ein illegales Spiel entwickelt. Im Normalfall wird ein Spiel wegen grober Gewaltszenen als „jugendgefährdend" eingestuft und darf dann nur noch Erwachsenen angeboten und verkauft werden. Wir dürfen über solche Spiele nix schreiben, weil schon das Erwähnen eines solchen Titels in einem Magazin als Werbung ausgelegt werden könnte.

Forum 11/96

Die Idee ist eigentlich gut gemeint, nur sollte das Ganze nicht als Gegenangriff auf die Spieleindustrie gemeint sein. Ich höre jetzt schon die Lästermäuler: "Ich habe mir das Spiel XY gekauft und dafür 120 Mark bezahlt. Jetzt hat es aber in Level 2 Polygonfehler und es flackert. Warum haben die Programmierer nur so geschlampt?" usw. Über das Thema sachlich zu diskutieren ist o.k., Hersteller zu Wort kommen zu lassen eine Super-Idee. Bringt die Rubrik nur, ich bin sehr gespannt, was daraus wird.

Peter Kaufmann, Goldau CH

Natürlich wollen wir uns in der "Bug-Corner" nicht mit Lapalien aufhalten. Es geht hier mehr um Fehler, die das Spiel wirklich stark beeinträchtigen. Die „normalen" Polygonfehler zählen ganz sicher nicht zu dieser Kategorie. Um ein Beispiel in der selben Preisklasse zu bringen: Stellt euch vor, ihr kauft euch einen Walkman und der Rücklauf funktioniert nicht. Freilich kann man damit auch Kassetten hören, aber so ein Gerät würdet ihr doch auch zurückgeben, oder? Wenn ein Hersteller fehlerhafte Software verkauft, sollte er doch dafür auch geradestehen, und eure Chancen stehen bestimmt besser, wenn wir euch unterstützen. Hunderttausend VIDEO-GAMES-Leser, die Bescheid wissen, sind für die Hersteller sicher ein stärkeres Argument, als einige wenige, die man am Hotline-Telefon abwimmeln kann. Mich beschleicht manchmal das Gefühl, als würden manche Hersteller Spiele mit Bugs als Kavaliersdelikt sehen. Ich kann mich zumindest nicht erinnern, daß sich schon mal einer gemeldet und gesagt hätte „Hey, wir haben in Spiel XY noch ein paar Fehler entdeckt. Sagt doch mal den Lesern, daß sie die defekten Spiele bei uns umtauschen können".

Wozu über Fehler diskutieren, die eh nicht mehr rückgängig gemacht werden können? Die gröbsten Bugs müßten euch ja eh beim Testen auffallen (und die Spielspaßwertung schmälern). Es würde eigentlich reichen, wenn ihr am Jahresende den "Bug des Jahres" an das schludrigste Programmier-Team vergeben würdet. Oder ihr verpaßt der Firma, die ein Spiel ein paarmal verschiebt und dann trotzdem Müll abliefert (soll ja schon vorgekommen sein), eine Schelte.

Kai Pinske, Sotterhausen

Videospiele sind schon lange mein Hobby und deshalb lese ich auch mehrere Magazine. Immer wieder tauchen Meldungen über Bugs auf und da bin ich auf eine merkwürdige Tatsache gestoßen: In Spielen, die in Japan entwickelt wurden, finden sich anscheinend weit weniger Fehler, als in Spielen, die aus den Staaten oder England kommen. Vielleicht liegt's ja an der Japaner-Mentalität (was sagt Tet dazu?), aber es kommt mir so vor, als würden die japanischen Entwicklungsteams ihre Termine weit öfter einhalten, als ihre europäischen oder amerikanischen Kollegen. Vielleicht könntet ihr, falls ihr die Bug-Corner ins Leben ruft, auch immer dazuschreiben, wo das Spiel entstanden ist (nur so für statistische Zwecke). Persönlich bin ich schon für die Einführung eines solchen Forums, ich bezweifle aber, daß es genug „wichtige" Bugs gibt, um eine ständige Rubrik daraus zu machen. Mein Vorschlag: Bringt die Bug-Corner nur, wenn es auch einen wichtigen Anlaß dafür gibt. Damals bei Destruction Derby hätte ich mir die Bug Corner gewünscht. Dann wären mir vermutlich ein paar Enttäuschungen (Spielstandverluste) erspart geblieben.

Hakan Alkem, Wertheim

Ich finde es eine Frechheit, wenn Hersteller uns armen Zockern mit fehlerhaften Produkten das Geld aus der Tasche ziehen. Schon aus diesem Grunde sollten Fehler in Spielen möglichst breitgetreten werdn. Vielleicht besinnen sich die Hersteller dann und achten mehr auf Qualität. Wenn man sonst irgendwo ein defektes Produkt kauft, kann man es zurückgeben und eins ohne Fehler dafür bekommen. So müßte es meiner Meinung nach bei Videospielen auch sein. Ich hatte mal ein Footballspiel, bei dem es Probleme mit den Punkten in der Meisterschaft gab. Man konnte die Meisterschaft deshalb nicht gewinnen. Ich habe das Spiel dann zurückgeschickt, aber es gab keinen fehlerfreien Ersatz. Erst, als der nächste Teil erschien (fast ein Jahr später) habe ich diesen auf Anfrage umsonst bekommen. Das ist zwar immerhin etwas, aber mir wäre es doch lieber gewesen, wenn ich gleich ein fehlerfreies Football-Spiel bekommen hätte.

Christian Frantz, Linz A

Ich halte die Bug-Corner für einen ausgemachten Blödsinn. Ich seh's schon kommen, da stehen dann Beiträge von Leuten drin, die jede schwere Stelle in ihrem Spiel für einen Bug halten. Ich glaube nicht, daß es genug Spiele mit Fehlern gibt, um damit eine Rubrik zu füllen. Ihr jammert doch immer, wie wenig Platz ihr habt. Also spart euch das Ganze und versucht lieber, die Leserbrief- und Rat&Tat-Rubrik etwas zu vergrößern. Damit ist den Leuten sicher mehr gedient. Außerdem ist in jeder Spieleanleitung auch eine Telefonnummer einer Hotline enthalten. Wer Probleme mit einem Spiel hat, sollte sich doch in erster Linie beim zuständigen Hersteller melden.

Gunner Sörensen, Kiel

Laß mich doch mal raten: Du hattest noch keine ernsthaften Probleme mit Bugs in deinen Spielen, gelle? Wie dem auch sei, wir werden uns speziell den Vorschlag von Hakan zu Herzen nehmen und die Bug Corner bei Bedarf bringen. **Wer also Probleme mit Programmfehlern hat, soll uns bitte den Fehler möglichst genau schildern und mit dem Stichwort „Bug Corner" an die unten genannte Adresse schicken.** Schreibt uns auf alle Fälle auch das System dazu, die verwendete Hardware (Kontroller und ähnliches) und, ob das Spiel deutsch oder importiert ist. Wir schließen uns dann mit den Herstellern kurz und versuchen, eine für alle akzeptable Lösung zu finden. Wenn ein Bug früh genug entdeckt wird, sollte es ja schließlich noch möglich sein, die Vorlage (quasi den Prototypen) durch eine Bug-freie Version zu ersetzen und so zumindest den Rest der Produktion zu retten. Ich gehen davon aus, daß es auch nicht im Interesse der Hersteller liegt, den „Bug des Jahres" aufs Auge gedrückt zu bekommen.

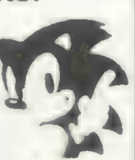


MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München



SZENE-CHAT

Am 22. November hat Nintendo erstmals den „sagenhaften" Disc Drive für das Nintendo 64 präsentiert und verdeutlicht, wie man sich bei Nintendo die Zukunft von Massenspeichern im Konsolenbereich vorstellt. Allerdings weiß man bei Big N wohl selbst noch nicht so genau, wie man sich von den bewährten CD-ROM-Laufwerken abheben soll, denn während der Shoshinkai hörte man nur sehr vage Aussagen, in welche Richtung die Software-Entwicklung für den Disc Drive gehen soll. Statt der jährlichen Updates bei Sportspielen, man denke nur an die endlose NHL-Serie, wäre es vorstellbar, das Spiel auf Modul zu veröffentlichen und die jährlichen Statistiken und sonstige Verbesserungen regelmäßig auf der günstigeren Disc anzubieten. David Perrys Idee von Rollenspielen und Adventures, die den Code auf der Disc selbständig modifizieren und damit bei jedem Neustart einen veränderten Spielablauf bieten, hört sich sehr interessant an, dürfte aber nur schwer zu realisieren sein. Wenn das Modul entsprechend vorbereitet wird, könnte man für fast jedes Spiel neue Level auf Disc verbreiten. Wer würde sich nicht über ein paar neue Welten für Super Mario 64 oder neue Kurse für Mario Kart 64 freuen, vor allem, wenn sie nur einen Bruchteil des Moduls kosten. Man könnte den Kunden natürlich auch die Möglichkeit geben, eigene Kurse und Levels zu entwickeln, wenn man die entsprechenden Editoren zur Verfügung stellen würde. Dies wäre eine echte Neuerung auf dem Konsolenmarkt, denn aufgrund der sehr begrenzten Speicherkapazität der Memory Cards waren solche Constructions Kits einfach nicht realisierbar. Der Disc Drive bietet 64 MByte Speicher, davon kann ein beliebiger Anteil zum Sichern von Daten reserviert werden. Rein technisch könnte man den Wohnzimmer-Miyamotos also genügend Speicher bereitstellen, um ihre Kreativität voll auszuspielen. Allerdings müßte Nintendo auch ein Forum anbieten, wo die Heimwerker ihre Levels an andere Spieler weitergeben könnten, Online-Foren wären hier ideal. Leider hat Nintendo keinerlei Pläne bezüglich eines Internet-Anschlusses für das Nintendo 64 bekanntgegeben, damit dürfte wohl auch die Editoren-Idee erstmal ausfallen. Auf jeden Fall wird Nintendo alles tun müssen, um möglichst viele Disc Drives möglichst schnell zu verkaufen, denn nur dann kann man die teure Modul-Technik in absehbarer Zeit ersetzen. Das Ziel sollte sein, möglichst noch bis Ende 97 ein Nintendo 64 mit integriertem Disc Drive zu veröffentlichen, ansonsten droht Nintendo ein ähnliches Fiasko wie damals Sega mit dem Mega CD, doch diese integrierte Konsole würde wohl preislich um die 500 Mark liegen und wäre damit nur sehr schwer zu verkaufen. Da Europa ja immer ein Jahr hinter Japan herhinkt, können wir uns gemütlich zurücklehnen und abwarten, wie sich der Disc Drive in Japan entwickelt.









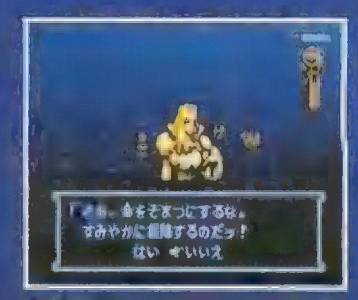
伝説のオウガバトル

Ogre Battle

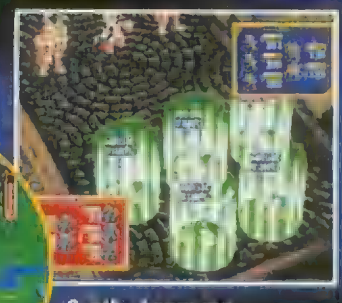
Wenn von Strategiespielen die Rede ist, denken viele zu allererst an dieses Spiel. Nun erfährt Ogre Battle eine Umsetzung für die Playstation.

Viele wollten ihren Ohren nicht trauen, als Simulations-Spezialist Artdink vor etwa einem halben Jahr ankündigte, er wolle den Super-Nintendo-Klassiker *Ogre Battle* von Quest für die Playstation umsetzen. Wird das etwa ein Spiel, das gänzlich auf Polygonen basiert? Kurze Zeit später jedoch wußte man die Öffentlichkeit mit den Worten zu besänftigen: "Es wird eine 1:1-Konvertierung ohne jegliche Modifikationen am Original". *Ogre Battle* zählt wohl zu der Sparte von Spielen, die in erster Linie von Nostalgikern (zumindest in Japan) gespielt werden wird. Ein anderer Grund für diese Aktion dürfte sein, daß der Hersteller Quest sich nun von den Rückschlägen der letzten Monate erholt und doch selbst damit begonnen hat, einen 32-Bit-Nachfolger der *Ogre*-Serie zu produzieren. *Ogre Battle* für die Playstation unterscheidet sich weder grafisch noch spieltechnisch vom 16-Bit-Original. Sogar die Story ist die selbe geblieben. So steuert ihr einen Trupp Widerstandskämpfer durch das vom Zenoginea-Imperium beherrschte Land. Während der insgesamt 25 Missionen müßt ihr eure fünfköpfige Horde zu einer richtigen Armee ausbauen, die Gunst der Bevölkerung für euch gewinnen und Kämpfe mit den imperialistischen Truppen führen. Letzteres geschieht in einem gesonderten Kampfmodus, der sich automatisch einschaltet, wenn ihr auf der Map auf diese trefft. Die Map und die Kampfhandlung betrachtet ihr grundsätzlich aus der isometrischen Perspektive, wobei ihr keinen direkten Einfluß auf den Schlagabtausch selbst habt. Nur durch Einsatz von magischen Tarrot-Karten, die ihr bei der Befreiung einer vom Imperium beherrschten Stadt jeweils bekommt, dürft ihr dem Gegner zusetzen. Ist so der jeweilige Stage-Bossgegner geschlagen, werden die Finanzen abgerechnet und ihr erlangt Zugriff auf die nächste Mission. Dabei solltet ihr stets darauf achten, daß der sogenannte "Chaos Frame", ein Parameter, der den Beliebtheitsgrad der Rebellen anzeigt, nicht allzusehr absinkt. Wenn ihr nämlich Gegner verkloppt, die einen niedrigeren Erfahrungslevel haben als ihr selbst, wird das als feige eingestuft. Folglich sinkt der Chaos-Wert. Umgekehrt steigt der Wert, wenn ihr mit eurer Truppe einen stärkeren Gegner schlagt. Ähnlich verhält es sich, wenn ihr gewisse Aufträge, die ihr im Spiel erhaltet, nicht erfüllt oder gar abschlagt. Da sich die Verhaltensweisen der Truppenmitglieder auch auf die persönlichen Parameter eines jeden Kämpfers auswirken, kann es sogar passieren, daß die Kämpfer später nicht in eine höhere Rangordnung durch Class-Changes befördert werden können. Aber diesem komplexen und durchdachten Kampfsystem verdankt *Ogre Battle* seinen Ruf als eines der schwierigsten und besten Strategiespiele überhaupt. tet

(Importmuster: Maro, 07 11-221422)



Bossgegner haben immer viel zu erzählen



Scotty, beam me up... oder was?

Frontalangriff auf die Burg des Bossgegners

Potzblitz! Die Gegner sind nicht zu unterschätzen.



Mit Tarrot-Karten könnt ihr ins Kampfgeschehen eingreifen



Der gewohnte Kampfmodus aus der isometrischen Perspektive



M.C. GAME

Telefon 05 21 / 6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Titel		Preis
Sony Playstation Konsole	DV	379,95
NeGCon	DV	84,95
3D Lemmings	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Adventures of Lomax	US	109,95
Andretti Racing	DV	84,95
Alone in the Dark	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Arc the Lad 2	JP	139,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DV	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Black Dawn	US	109,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blam! Chamber	US	109,95
Blazing Dragons	DV	84,95
[illegible]	DV	84,95
Burning Road	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Cheesy	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crime Wave	DV	I.V.
Cyberia	DV	89,95
D	DV	84,95
Darkstalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	I.V.
Destruction Derby	DV	94,95
Destruction Derby 2	US	104,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	84,95
Dragonheart	DV	84,95
Dungeon Creator	JP	104,95
Earthworm Jim 2	DV	84,95
Extreme Games	DV	84,95
Extreme Games 2	US	104,95
F1	DV	99,95
Fade to Black	DV	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Floating Runner	US	84,95
Fox Hunt	DV	89,95
Frank Thomas Big H. Baseb.l	DV	84,95
Goal Storm	DV	89,95
Gunship	DV	89,95
Horned Owl	US	114,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Jet Moto	US	104,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Kings Field	US	109,95
Killing Zone	DV	89,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Legacy of Kain	US	99,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Megatudo 2096	JP	139,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	DV	94,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	DV	84,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Game Day	DV	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NHL Face Off	DV	84,95
NHL Face Off 97	US	109,95
NHL Powerplay Hockey 97	DV	I.V.
Ogre Battle	DV	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Overblood	JP	139,95
Pandemonium	DV	Nov
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	US	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Pete Sampras Extr. Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
Po'Ed	DV	[illegible]
Popolocrois	DV	129,95
Pro Pinball	DV	89,95
Project Overkill	DV	84,95
Psychic Detective	DV	84,95
Psychic Force	JP	119,95
Raging Skies	DV	94,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	109,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	89,95
Slam Scape	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Shock Wave Assault	DV	[illegible]
Sim City 2000	DV	I.V.
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DV	84,95
Spot goes to Hollywood	US	104,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Star Gladiator	DV	Nov
Steel Harbinger	US	104,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	104,95
Strike Point	US	94,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Tekken 2	DV	99,95
Tetris Plus	US	94,95
The Hive	US	99,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	I.V.
Time Commando	DV	84,95
Titan Wars	DV	84,95
Tobal No. 1	US	104,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Toshinden Kids	JP	129,95
Total NBA	DV	94,95
Track & Field	DV	94,95
Trilogy	US	109,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Twisted Metal 2	US	104,95
Victory Boxing	DV	I.V.
Viewpoint	DV	49,95
Virtual Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	79,95

SEGA SATURN:

Titel		Preis
Sega Saturn Konsole	DV	[illegible]
3D Lemmings	DV	84,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark	DV	94,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DV	64,95
Bases Loaded 96	US	[illegible]
Batman Forever	DV	84,95
Battle A. Toshinden Remix	DV	94,95
Black Fire	DV	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Creature Shock	US	114,95
Crime Wave	DV	I.V.
Cyberia	DV	84,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Daytona Championship Ed.	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Digital Pinball 2	JP	109,95
Discworld	DV	84,95
D	DV	89,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	JP	149,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Gex	DV	84,95
Ghen War	DV	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungriffon	DV	84,95
Hang On 96	DV	99,95
Hattrick Hero	JP	[illegible]
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	[illegible]
Iron Man/XO	DV	[illegible]
Iron Storm	US	109,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
Langrisser III	JP	109,95
Lunar - the Silver Star	JP	119,95
Madden 97	DV	[illegible]
Magic Carpet	DV	59,95
Mr. Bones	US	99,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	DV	84,95
Need for Speed	DV	89,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	[illegible]
NHL Powerplay Hockey 97	DV	I.V.
Nights, incl. Controller	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Ogre Battle	JP	114,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Panzer Dragoon	DV	49,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
Rayman	DV	89,95
Riglord Saga 2	JP	124,95
Road Rash	DV	89,95
Romance of the 3 Kingd. IV	US	119,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Sega Rally	DV	99,95
Sexy Parodius	JP	99,95
Shanghai: Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	[illegible]
Shining Wisdom	DV	89,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	[illegible]
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor II	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	109,95
Street Racer	DV	84,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	59,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Vallora Valley Golf	DV	89,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Cop 2	DV	[illegible]
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Virtual Golf	DV	89,95
Virtual On	US	89,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
WipEout	DV	89,95
World Adv. Military Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF: The Arcade Game	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95
X-Men	DV	89,95

SUPER NINTENDO:

Titel		Preis
Brain Lord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Dragon View	US	89,95
Earthbound	US	129,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	89,95
Front Mission	JP	79,95
Gunforce	DV	39,95
Hole in One Golf	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	89,95
New Horizons	US	129,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Soul Blader	JP	39,95
Street Fighter Alpha 2	US	139,95
Super Mario Kart	DV	69,95
Terranigma	DV	109,95
Tetris Attack	US	89,95
Tetris & Dr. Mario	DV	69,95
Ultima: The False Prophet	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Weapon Lord	DV	69,95
Worms	DV	99,95

MEGA DRIVE:

Titel		Preis
NHL 97	DV	109,95
Worms	DV	99,95

Wir haben auch eine Riesenauswahl an PC-CD Rom Spiele

M.C. GAME

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist
Detmolder Straße 64 33604 Bielefeld
Telefon; 05 21 / 6 42 34 Fax: 05 21 / 6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12,-Ab DM 300,- versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen



Mit Polygon-Grafik kann die PlayStation am besten umgehen. Vier brandneue Titel zeigen, daß in dieser Beziehung noch lange nicht das Ende der Fahnenstange erreicht ist.

Spider

Ein neues Action-Ballerspiel erwartet uns aus dem Hause BMG-Interactiv. Ihr schlüpft in die metallische Hülle einer cybernetischen Tarantel, die auf der Suche nach ihrem personifizierten Ego ist. Durch insgesamt 30 in alle Richtungen scrollende Render-Level wird gewetzt und nach einem Ausgang gesucht, der mal wieder von einer extrafiesen Obermaschine bewacht wird. Dabei dürft ihr nicht nur schnöde herumlaufen und hüpfen, sondern klettert artgerecht an Bäumen oder Wänden hoch. Durchschlagende Lasergeschütze, brutale Raketenwaffen und hochexplosive Partikelbomben stehen für die „tierische" Feindvertilgung zur Verfügung. Eine intelligente Kameraführung stellt dabei sicher, daß ihr eure Tentakel immer aus dem besten Blickwinkel seht. Der erste optische Eindruck von *Spider* sieht sehr vielversprechend aus. Alle Shooting-Fans müssen sich jedoch noch bis zum Frühjahr '97 gedulden.



In BMGs Spider fetzen wir ballernd durch gerenderte 3D-Level

Perfect Weapon

ASC-Games schickt seinen ersten PlayStation-Titel in den 32-Bit-Ring. Bei *Perfect Weapon* schlüpft ihr in die Rolle eines High-Tech-Söldners, der sich durch vorberechnete Planeten-Szenarien bewegt und dabei alles niederprügelt, was ihm in den Weg kommt. Technisch und grafisch kann das Erstlingswerk als ein Mix aus *Time Commando* und *Resident Evil* beschrieben werden. Unterwegs trefft ihr auf absonderliche Alien-Kreaturen, die ständig nach eurem Leben trachten. Allerdings kommt in *Perfect Weapon* auch der Adventure-Aspekt nicht zu kurz. Im Lauf des Spiels findet ihr zahlreiche Gegenstände wie z.B. Heilpackungen, Schlüssel und Extrawaffen, die euch das Monsterschlachten etwas erleichtern. Bis Adventure-Prügler ihren Trieben nachkommen können, dauert's jedoch noch ein paar Monate.



Perfect Weapon verwöhnt den Spieler mit edler Render-Optik. Die Kamera-Perspektive wechselt ständig in eine andere Position.

The Fantastic Four

Mit einem weiteren Marvel-Spiel von Acclaim werdet ihr im nächsten Jahr beglückt. Diesmal ziehen die „Fantastischen Vier" in den Kampf für Recht und Ordnung. Das Heldenquartett setzt sich aus „Mr. Fantastic", „Storm", „Invisible Woman" und „The Thing" zusammen. Eure Hauptaufgabe besteht darin, diverse Bösewichte zu verhauen und am Level-Ende den jeweiligen Chefschurken zu bezwingen. Die Widersacher werden durch Sprünge, Boxhiebe und Fußtritte ausgeschaltet. Außerdem beherrscht jeder der vier Superhelden außergewöhnliche Special Moves, die durch bestimmte Joypad-Kombinationen ausgeführt werden. Als besonderes Feature dürfen bis zu vier Spieler gleichzeitig mitprügeln. Die hübsch anzusehenden Perspektiven-Level verwöhnten das Spielerauge schon in dieser frühen Version. Wie es allerdings mit dem alles entscheidenden Gameplay aussehen wird, bleibt noch abzuwarten. Für das Feintuning haben die Entwickler noch bis Anfang nächsten Jahres Zeit. *ws*



Oben: Einige Stages sehen optisch vielversprechend aus Links: Wo die „Fantastic Four" zuschlägen, wächst kein Gras mehr


PlayStation
Pandemonium!™
Die neue Hofnarrenfreiheit
Crystal Dynamics Freestyle 3-D-Technik bringt die PlayStation zum Kochen!
Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen
Vom Rhinozeros bis zur Schildkröte: Morphe in verschiedene Lebewesen
Video Games Classic
PlayTip PlayStation Magazin 12/96
Ein Joker, eine Handpuppe und ein nettes Mädel - aber dies ist kein Puppenspiel, kein Vorschulvergnügen – Pandemonium! ist das hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren jenseits der 32-Bit-Welt. Die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen Pandemonium! zu dem was es ist: verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.
Crystal Dynamics
Für Sony PlayStation
BMG Interactive im Internet: www.bmginteractive.de
BMG Interactive

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge.



Dirk
W[illegible]olf endlich di[illegible] vo[illegible] vier Stunden für B[illegible]n durchbrechen



Hartmut
Verabschiedet sich von allen Lesern. Will mal was neues probieren. Immer diese Abschiede – schnief



Ralph
Böse Kleinwagenbesitzer haben seinem Porsche im Uni-Parkplatz die Luft aus den Reifen gelassen



System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	80%
Soundeffekt:	75%
Grafik:	81%

Spielspaß 90%

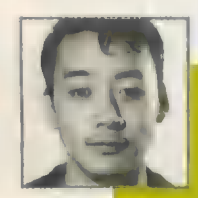
Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule.

Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.



Wolfgang
Mußte bei seiner Freundin einen Kredit aufnehmen, um sich einen neuen Laserdisc-Player zu kaufen



Tet
Obwohl er Fußball haßt, hat er während der Shoshinkai stundenlang Konamis N64-Soccer gespielt



Robert
Seine Schrottkarre hat auf der Autobahn engültig den Geist aufgegeben, doch schon naht der Z3



Jan
Trotz Mari[illegible] Wave Ra[illegible] hat sich Jan [illegible] Nintendo 64 zugelegt ([illegible])

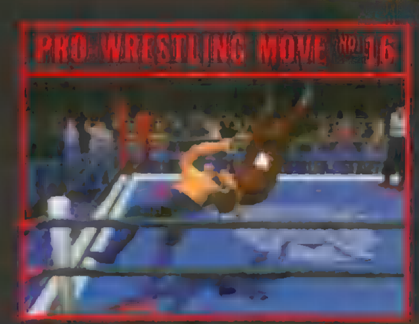
Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

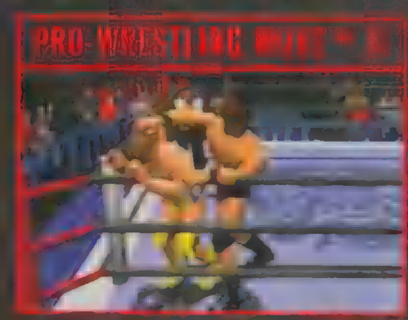
WENN SICH 12 WRESTLER AUS ALLER WELT IN VIER ARENEN MIT ÜBER 50 AUTHENTISCHEN PRO-WRESTLING MOVES DIE KÖPFE EINHÄMMERN–

DANN KRACHT'S!

PRO-WRESTLING MOVE Nº 16



DRAGON SUPLEX

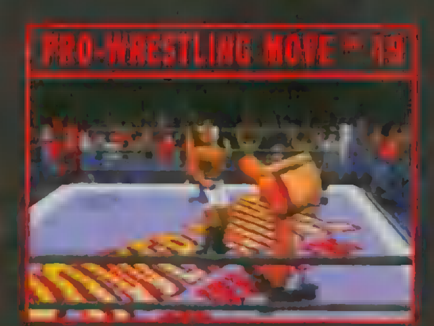


TURN-BUCKLE FACE PLANT

PRO-WRESTLING MOVE Nº 24



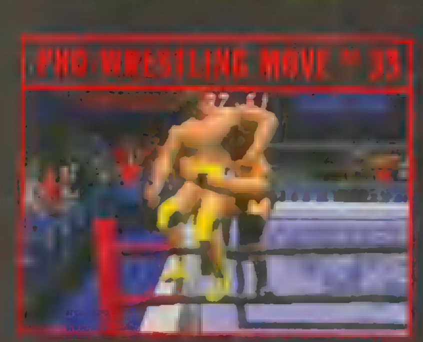
FLYING ELBOW DROP



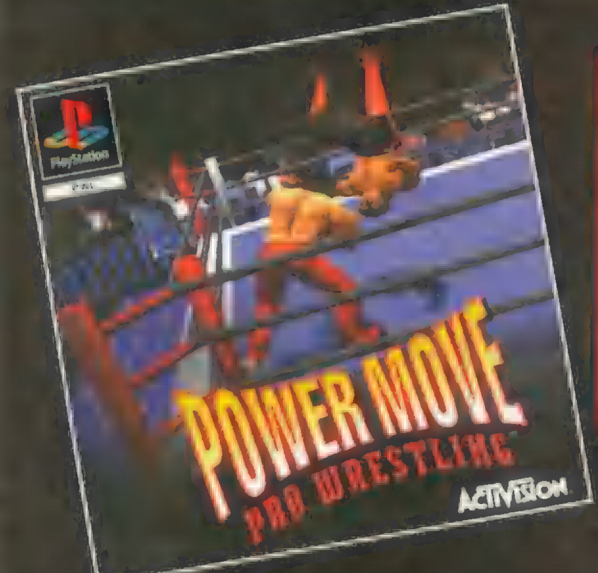
ROUNDHOUSE KICK



OUT-OF-RING BACKBREAKER



TURN-BUCKLE TAKE DOWN



POWER MOVE PRO WRESTLING™

„KRACHENDE ELBOW SMASHS UND TAKTISCHE GEFECHTE MACHEN POWER MOVE ZUM BESTEN PLAYSTATION WRESTLER."
MANIAC 1/97







BASIERT AUF JAPANS NR.1 WRESTLING-SPIEL, TOUKON RETSUDEN.

VG-HITPARADE



Media Control Top 10

Platz	Vormonat	Titel	System	Kategorie
1	(neu)	Die Schlümpfe 2	SNES	Super Nintendo
2	(2)	Super Mario Kart	SNES	Super Nintendo
3	(3)	Super Mario All Stars	SNES	Super Nintendo
4	(1)	Donkey Kong Country 2	SNES	Super Nintendo
5	(neu)	Legend of Zelda	SNES	Super Nintendo
6	(5)	Toy Story	SNES	Super Nintendo
7	(–)	Secret of Evermore	SNES	Super Nintendo
8	(6)	Asterix & Obelix	SNES	Super Nintendo
9	(7)	Int. Superstar Soc. Del.	SNES	Super Nintendo
10	(4)	Super Mario World 2	SNES	Super Nintendo
1–10		Media Control stellt keine Mega-Drive-Hitparaden mehr zur Verfügung		Sega
1	(1)	Formel 1	Playstation	Playstation
2	(neu)	Tekken 2	Playstation	Playstation
3	(neu)	Wipeout 2097	Playstation	Playstation
4	(3)	Resident Evil	Playstation	Playstation
5	(2)	Ridge Racer Revolution	Playstation	Playstation
6	(neu)	Tunnel B1	Playstation	Playstation
7	(8)	Wing Commander 3	Playstation	Playstation
8	(9)	Toshinden 2	Playstation	Playstation
9	(7)	Adidas Power Soccer	Playstation	Playstation
10	(–)	Fade to Black	Playstation	Playstation
1	(neu)	Tomb Raider	Saturn	Saturn
2	(1)	Nights	Saturn	Saturn
3	(2)	Exhumed	Saturn	Saturn
4	(5)	Sega Rally	Saturn	Saturn
5	(neu)	Sega Worldwide Soccer '97	Saturn	Saturn
6	(9)	FIFA Soccer '96	Saturn	Saturn
7	(4)	Athlete Kings	Saturn	Saturn
8	(3)	Virtua Cop	Saturn	Saturn
9	(6)	Need for Speed	Saturn	Saturn
10	(–)	Virtua Fighter 2	Saturn	Saturn

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Plazierung



Die Hits der Redakteure

spielt zur Zeit	hört zur Zeit	Film-Favorit
Tomb Raider, PC	Jamoriquai, Travelling...	The Nutty Professor
Leisure Suit Larry 7, PC	Gin Blossoms, New Miserable...	Ransom
Tomb Raider, PSX	Porsche Rutschsound	Irren ist männlich
Tetris Attack, SNES	LKJ, Dread, Beat & Blood	Brainstorm
Tomb Raider, PSX	V-Records: Tok-Tok, Standard	Phenomenon
Tomb Raider, PSX	Top 96 Hitsampler	Ransom
Wonder Project 2, N64	japanische Dudelsackhits	Star Trek 8: First Contact

Kinohits des Monats

1. **Dragonheart** mit Dennis Quaid
2. **Die Jury** mit Sandra Bullock
3. **Irren ist männlich** mit vielen dummen Männern
4. **Außer Kontrolle** mit Keanu Reeves
5. **Der verrückte Professor** mit Eddie Murphy
6. **Independence Day** mit Jeff Goldblum und Will Smith
7. **Glimmer Man** mit Steven Seagal
8. **Fargo** mit einer verunglückten Entführung
9. **Mikrokosmos** Dokumentarfilm
10. **Legende von Pinocchio** mit Martin Landau

Quelle: VG

VG-Leser Top 10

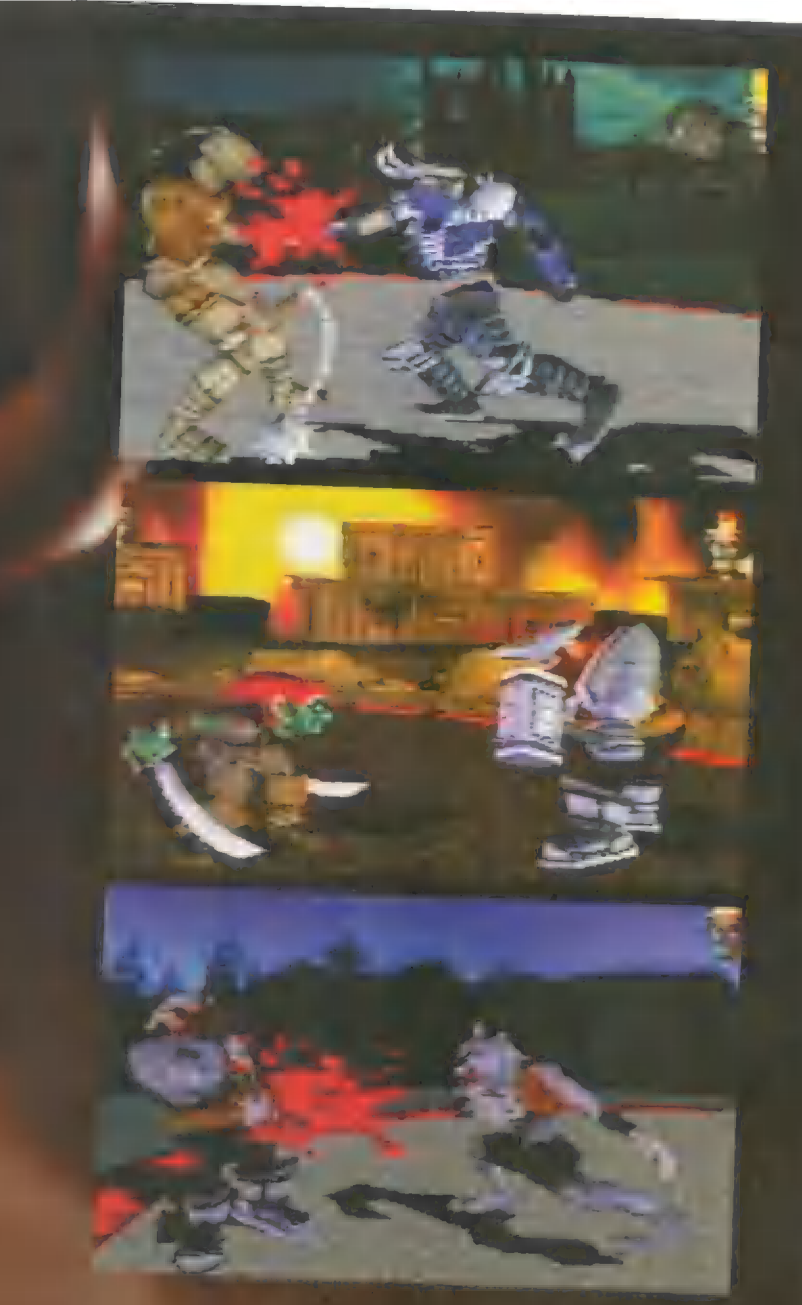
Platz	Titel	System
1	Formel 1	Playstation
2	Tekken 2	Playstation
3	Resident Evil	Playstation
4	Wipeout 2097	Playstation
5	Super Mario 64	Nintendo 64
6	Crash Bandicoot	Playstation
7	Alien Trilogy	PSX/Saturn
8	Toshinden 2	Playstation
9	Tombraider	PSX/Saturn
10	Die Hard Trilogy	Playstation

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	Donkey Kong Country 3	Super Nes	94%
2	Hardcore 4x4	Playstation	82%
3	NBA Jam Extreme	Playstation	82%
4	Tetris Attack	Super Nes	81%
5	Command & Conquer	Saturn	80%
6	Legacy of Kain	Playstation	80%
7	Int. Super Star Soccer	Playstation	80%
8	Hardcore 4x4	Saturn	78%
9	Earthworm Jim 2	Playstation	78%
10	Command & Conquer	Playstation	77%

Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge


TOTALE ACTION MIT
POLYGONEN
PRO SEKUNDE
BARBARISCHE
ARENEN
TÖDLICHE
CHARAKTERE
WAFFEN UND
BRUTALE COMBAT
MOVES
TURNIERE UND
MODUS


IRON & BLOOD
DIE KRIEGER VON
Ravenloft
DIE DUNKELSTE SEITE DES 3-D-FIGHTS
PLAYSTATION · SATURN · DOS CD-ROM
www.acclaimnation.com


Acclaim
Entertainment GmbH

SONY PLAYSTATION



Bei der großen Weltmeisterschaft geht's um alles



Jubel, Trubel, Heiterkeit: Der Torschütze läßt sich feiern

International Superstar Soccer Deluxe

Classic

Während N64-Fans noch etwas länger auf *Perfect Striker* warten müssen, hat Konami ihr erfolgreiches 16-Bit-Bolzspiel bereits für die Playstation umgesetzt. Gleich zu Beginn erwartet euch ein Menü mit einer Unmenge einstellbarer Parameter. Hier darf neben diversen Turnier-Modi, Mannschaftsaufstellung bis hin zu den Trikotfarben alles ausgesucht werden, was des Fußballers Herz begehrt. Bevor die Sprites über den grünen Rasen dribbeln, müßt ihr euch für eine von 36 Nationalmannschaften entscheiden. Die Spielzeit läßt sich von drei bis sieben Minuten pro Match einstellen. Im Spiel steuert ihr jeweils den Kicker eures Teams, der dem Ball am nächsten ist. Eine Übersichtskarte zeigt an, wo sich jeder der 22 Spieler gerade aufhält. Es gibt jeweils einen Knopf zum Passen, Schießen, Grätschen und für hohe Flanken. Zwischen den Partien könnt ihr jederzeit die taktische Aufstellung verändern, den letzten Spielzug via Replay-Funktion nochmals zu Gemüte führen oder einzelne Positionen neu besetzen. Grafik und Steuerung sind weitestgehend mit der SNES-Version identisch. Bis zu vier Spieler können sich gleichzeitig vor dem Bildschirm drängen, vorausgesetzt, man ist im Besitz des Multiplayer-Adapters. *ws*



„Kaum steht EAs Fifa '97 in den Läden, gibt es eine weitere Fußballsimulation, die Beachtung verdient. Im Spiel an sich wird viel Vertrautes geboten. Die optische Präsentation bietet wenig Spektakuläres und entspricht fast den erfolgreichen Moduldebütanten. Lediglich das stark erweiterte Sprachrepertoire des Kommentators läßt auf eine 32-Bit-Variante schließen. Spielerisch präsentiert sich ISSD durchgehend von seiner Glanzseite. Zum einen sorgt die Fülle an spielerischen Details auch langfristig für viel Motivation, zum anderen bleibt jedes Match trotz betagter Optik interessant und spannend. Die Playstation-Version bietet technisch und inhaltlich keine weltbewegende Steigerung gegenüber den 16-Bit-Vorgängern. Innovative Neuerungen sucht man also vergebens. Wer bereits die SNES/MD-Variante besitzt, kann sich sein Geld sparen und greift besser zum Konkurrenzprodukt."



Links: Der Fitneß-zustand jedes einzelnen Spielers wird anhand von Smiles angezeigt

Kicker-Nervenkitzel: Elfmeter-Schießen war schon immer reine Glückssache

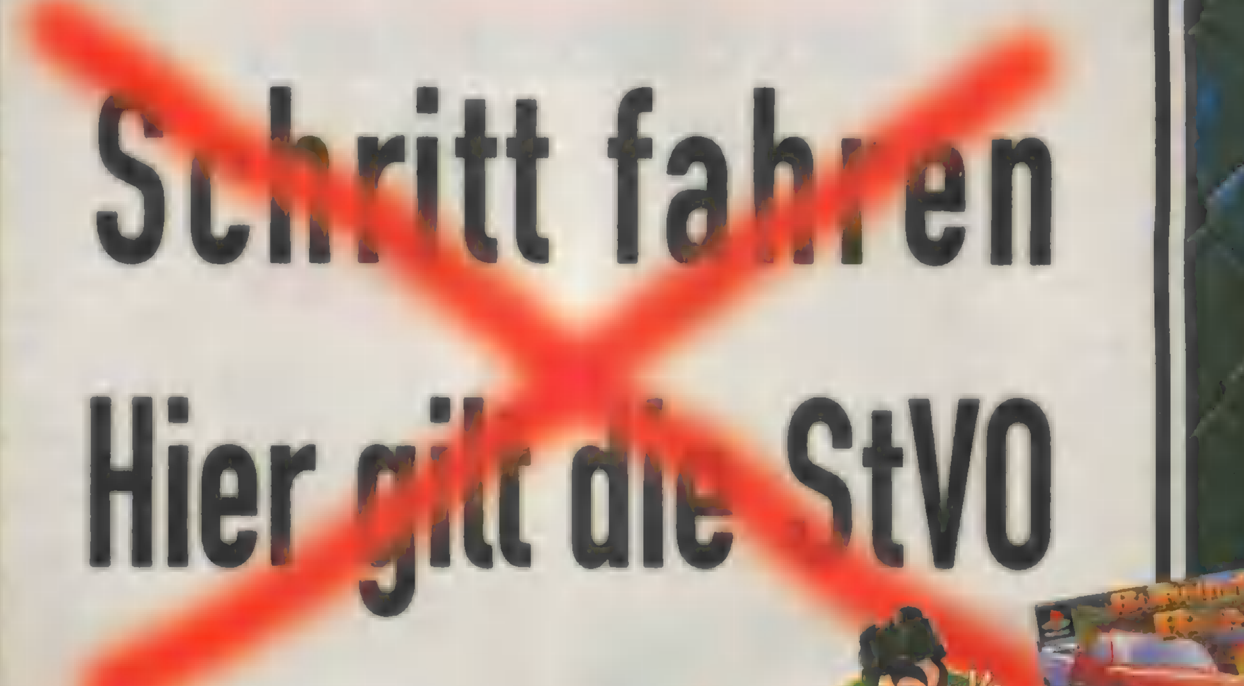


Verschiedene Witterungsverhältnisse sorgen für mehr Realismus

System: Playstation
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Konami
Spieler: 1 bis 2 (mit Adapter bis zu 4)
Features: MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	67%
Musik:	53%
Soundeffekte:	82%

Spielspaß 80%

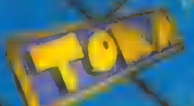


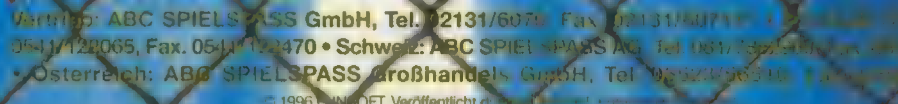
Burning Road

Dieses Spiel schlägt andere Rennspiele um Längen. Burning Road: schneller, bunter, aufregender, cooler... Mit fantastischem 2 Spieler Link Modus und Support für analoge Controller.

Überzeug' dich selbst





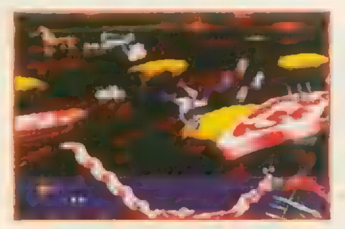




SONY PLAYSTATION

Wildes Wurmtreiben
Earthworm Jim 2

Zuerst hieß es, daß Shinys Wurm-Sequel im 32-Bit-Bereich exklusiv nur für den Saturn erscheinen wird. Tja, wie schnell sich so was doch ändern kann. Spielinhaltlich hat sich allerdings wenig verändert: Als kampferprobter Regenwurm müßt ihr wieder Kühe retten, Steuerbeamte aufs Kreuz legen und zu guter Letzt Psy-Crow austricksen, der die liebliche Prinzessin „Dingens" entführt hat. Natürlich schleppt Jimmy Boy seine Peitsche und Schnellfeuerwaffe mit sich herum, die er zur Verteidigung der überall in den verschiedensten Formen und Farben auftauchenden Monster braucht. Darüber hinaus gibt es diverse Zusatzwummen, die ihr unterwegs findet. Die Palette reicht von einer einfachen Streuschußkanone bis zum durchschlagkräftigen Raketenwerfer. Ausgerüstet mit diesen schnuckligen Gegenständen rennt, fliegt und turnt der gute alte Jim durch reichlich skurrile Level-Szenarien. Alles in allem sind die Stages ein Sammelsurium aus Gängen, Gruben, Abgründen und Schächten. Am Ende jedes Levels, gibt's wie gewohnt ein Paßwort. *ws*


Auch in diesem Level läßt Jim nichts anbrennen


Überall gibt es Probleme mit dem Rinderwahnsinn


super

„Mit etwas Verspätung dürfen nun endlich auch PlayStation-Besitzer auf den Pfaden des verrücktesten Regenwurms der Spielegeschichte wandeln. Das Level-Design, Sound und Grafik wurden dabei 1:1 von der Saturn-Version übernommen. Lediglich die viel kritisierte Steuerung scheint nun etwas feinfühliger zu reagieren. Zwar offenbart auch diese Konvertierung keine technische Sensation, doch die Hülle und Fülle an spielerischen Gags macht dieses kleine Versäumnis wieder wett. Bis auf ein wenig unfaire Stellen sucht man richtige Schwachpunkte vergebens. Wer sich noch für 2D-Jump'n'Runs begeistern kann und noch keine 16-Bit-Version des Spiels besitzt, darf zugreifen. Allen anderen rate ich zu moderneren 3D-Genrevertretern."

System: Playstation
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Shiny
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Paßwort, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	64%
Musik:	82%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß 78%

neues aus der redaktion: ralph möchte gerne seinen porsche gegen mario kart 64 tauschen (wir nicht!!!)

SONY PLAYSTATION

Niederschmetternd
Victory Boxing

Ring frei für die PlayStation-Version des Box-Spektakels von JVC. Ihr sucht euch den Boxer eures Vertrauens aus und tretet nach zahlreichen Feintuning-Optionen zum großen Schlagabtausch um den Weltmeistergürtel an. Die alles entscheidende Frage: „Wie bekomme ich meinen Gegner in die Knie" ist schnell beantwortet. Das beste Mittel ist, euren Kontrahenten so oft zu treffen, bis dessen Energiepegel das K.O. ankündigt. Drei Balkenanzeigen verraten euch, wie es um die Fitneß, Widerstandskraft und Schnelligkeit eures eigenen und des gegnerischen Boxers steht. Je ein Knopf dient zum Decken, Ausweichen und zur Anwendung verschiedener Schlagtechniken. Bei den Hieben gibt es feine Unterschiede zwischen Körper- und Distanzschwingern. Das Kampfgeschehen kann jederzeit aus einer anderen Perspektive betrachtet werden. *ws*


Oben: In Victory Boxing lassen wir die Fäuste sprechen Rechts: Leider steuert sich euer Boxer wie in Zeitlupe


na ja

„Was ist denn das für ein Boxkäse. Victory Boxing bietet soviel Spaß wie ein Mike-Tyson-Champion im traumatischen Tiefschlaf. Sicherlich, grafisch macht das Spiel einiges her: Die großen Boxer-Sprites mit wohlgeformten Polygon-Bizeps sehen zunächst toll aus, doch wehe, wenn sie sich bewegen. Die ultraträge Steuerung kann als einzige Katastrophe bezeichnet werden. Dafür läßt die Optionsvielfalt keine großen Wünsche offen; alle nur erdenklichen Spielereien wie z.B. Energieverteilung, Statur und Hautfarbe lassen sich hier nach Belieben justieren. Trotzdem: Tut euch einen großen Gefallen und verzichtet auf diesen unwürdigen K(r)ampf. Ob ich den Tag noch erleben werde, an dem eine motivierende Boxsimulation erscheinen wird, wage ich mittlerweile zu bezweifeln."

System: Playstation
Spieletyp: Boxsimulation
Megabit: CD
Hersteller: JVC
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 2
Features: MC-Save
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

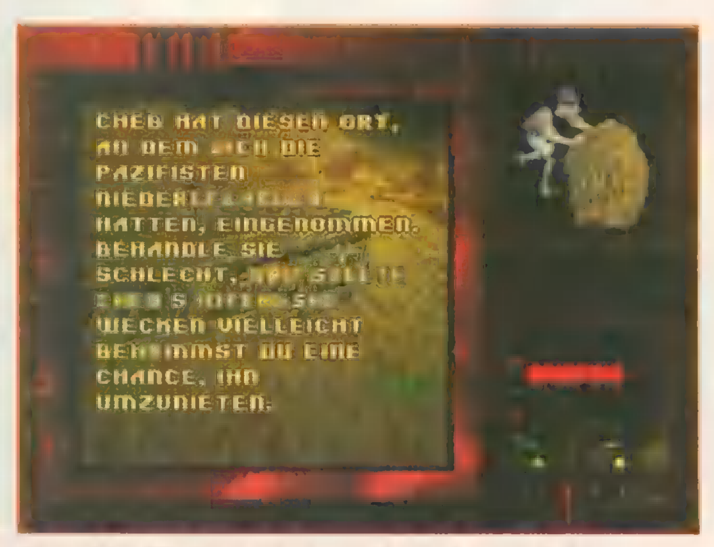
Grafik:	68%
Musik:	74%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 46%

SONY PLAYSTATION



Mit der richtigen Einstellung habt ihr zu zweit weit bessere Chancen



Die meisten Missionen erfordern mehr als stumpfes Ballern

Ladehemmung
Reloaded

Nach dem bereits indizierten Vorgänger schickt sich Gremlin erneut an, Verrückte durch isometrische Level zu hetzen. Sechs durchgedrehte Gewaltverbrecher stehen diesmal zur Wahl. Sie unterscheiden sich in Geschwindigkeit und Bewaffnung. Bei den vielfältigen und intelligenten Feinden kann daher die Charakterauswahl schon starken Einfluß auf den Schwierigkeitsgrad nehmen. Im Spiel werdet ihr beschossen, mit Findlingen beworfen, von Hunden gejagt und bekommt es auch mit unbesiegbaren Feinden zu tun. Die müßt ihr dann an bestimmte Stellen lotsen, um eines der vielen Rätsel zu lösen. Eure Figur schießt wieder in die Richtung, in die ihr gerade schaut oder lauft. Per Knopfdruck kann die Zielrichtung aber auch arretiert werden. Ein Rennknopf gehört ebenso zur wählbaren Joypadbelegung. Die Standardwaffe kann zwar etwas aufgebohrt werden, im Spiel merkt man aber recht wenig davon, und auch die Aufrüststufe wird nirgends angezeigt. Wer in Bedrängnis kommt, greift zur Smartbomb, die den Bildschirm zwar selten leert, aber den umstehenden Feinden doch gehörig wehtut. Habt ihr euch durch einen Spielabschnitt mit mehreren Leveln gekämpft, trefft ihr öfter auf einen Endgegner, der den Ausgang zur nächsten Mission bewacht. Wie schon im ersten Teil, dürft ihr auch zu zweit auf dem selben Bildschirm spielen. Zum Massaker erschallt (Hard-) Trance-Sound. Gespeichert wird auf Karte. *js*



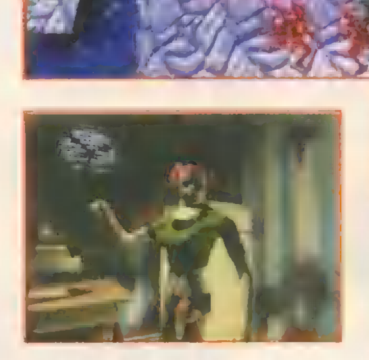
geht so

„Gut und schön, Gremlin hat die Meßlatte des schlechten Geschmacks wieder ein Stückchen höher gelegt. Im Vergleich zum ersten Teil wollten die Entwickler offensichtlich mehr Ideen bieten. Leider sind die meisten dieser Einfälle unfair. So werdet ihr viel zu oft von Feinden niedergemacht, denen ihr nichts anhaben könnt. Mit Missionsbeschreibungen wie "schau, daß du ihn umnieten kannst" geht's mir in Reloaded zu eindeutig nicht mehr um Spiel, sondern um Gewalt. Dabei tauchen auch noch spielerische Mängel auf. Die Karte taugt wenig, viel Motivation hab' ich auch nicht verspürt. Von der Ausführung des Spielprinzips her ist Reloaded Standardware. Wer auf viel Splatter und eher weniger Spaß steht, kann sich's ja mal antun, wer nach Spielspaß sucht, wird kaum über Reloaded stolpern."

System: Playstation
Spieletyp: Splatter-Shoot'em Up
Megabit: CD
Hersteller: Gremlin
Testversion: Softgold
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	72%
Musik:	75%
Soundeffekte:	72%

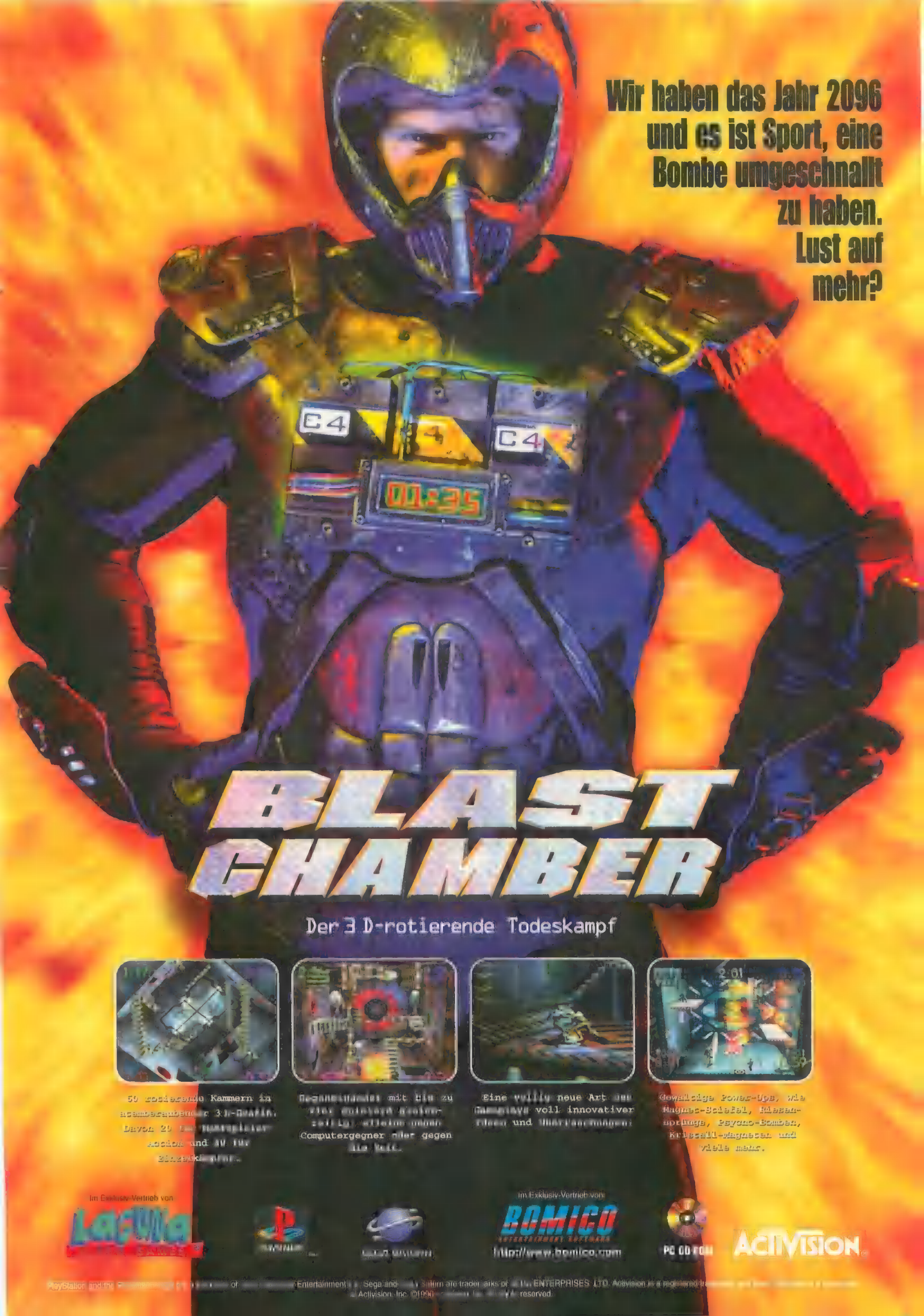
Spielspaß 63%



Wie hättet ihr denn euer Spiel gern? Medium oder blutig?



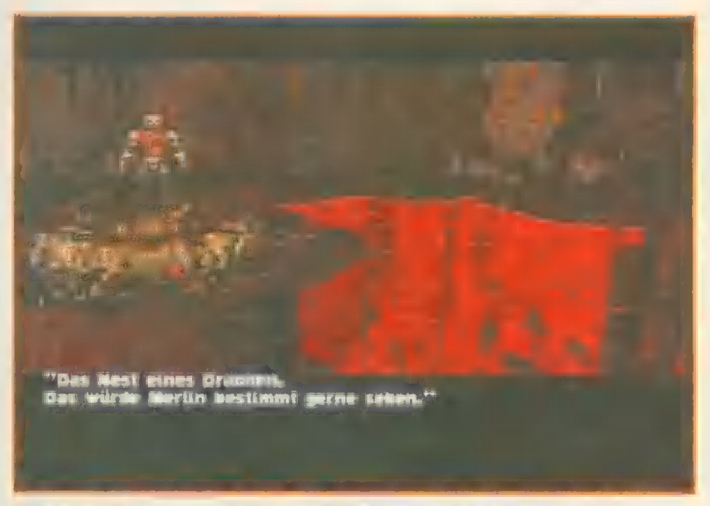
Leider hat Reloaded mit etlichen unfairen Stellen zu kämfen


Wir haben das Jahr 2096
und es ist Sport, eine
Bombe umgeschnallt
zu haben.
Lust auf
mehr?
C4
C4
01:35
BLAST
CHAMBER
Der 3 D-rotierende Todeskampf
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
http://www.bomico.com
PC CD-ROM
ACTIVISION

SONY PLAYSTATION



Merlin ist euer Ansprechpartner in den meisten Missionen



Die Dracheneierschale für den Schildzauber ist schwer zu finden

Immer schön langsam

Chronicles Of The Sword

Wer sich schon immer mal an König Arthus' Hof herumtreiben wollte, wird mit *Chronicles Of The Sword* bedient. Als frischgebackener Ritter Sir Gawain helft ihr eurem König, einer Verschwörung von Seiten seiner verdorbenen Schwester entgegenzuwirken. Die Geschichte ist als Grafik-Adventure aufgebaut, wobei sämtliche Plätze aufwendig gerendert wurden. Das Aufnehmen von Gegenständen und deren Verwendung wurden per Cursor und Anklicken realisiert. Dabei sind auch Kombinationen von mehreren Gegenständen möglich. Unterhaltungen bestehen aus einer Auswahl von Fragen, aus denen ihr euch je eine aussuchen und per Knopfdruck (oder Mausklick) stellen könnt. Da es in *Chronicles Of The Sword* relativ wenig Charaktere gibt, müßt ihr also öfter mit den selben Leuten reden, die dann je nach Situation auch ihren Text ändern oder frische Informationen rausrücken. Dafür gibt's Sprachausgabe in verständlichem Englisch und deutsche Untertitel. Auf der Playstation verwaltet das Programm sechs Spielstände, die je einen Block belegen. Die Optionen inklusive Speichermenü sind im Spiel jederzeit aufrufbar. Dafür wählt ihr euer Inventory an, in dem auch die Items verwaltet werden. Als Sound zum Spiel ertönt mittelalterliches Geklimper. *js*



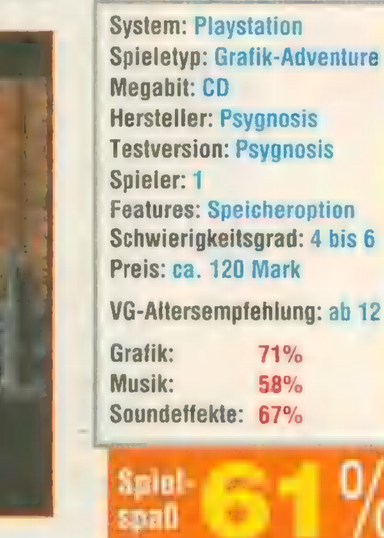
„Das Beste an Chronicles Of The Sword ist die Grafik, dann kommen Musik und Geschichte. Danach kommt lange nichts und dann der Spielspaß. Die meisten FMVs sind von schlechter Qualität oder ruckeln erbärmlich. Den Hauptteil der Spielzeit verbringt ihr damit, eurem Helden zuzuschauen, wie er (langsam) durch die wunderschönen Locations stapft. Die Lösung der gestellten Aufgaben ist manchmal unfair schwer, da ihr nicht zu allen Gegenständen Tips bekommt. Falls ihr schon wißt, was ihr für zukünftige Missionen braucht, hilft euch das wenig, da der Spielablauf derart geradlinig ist, daß solche Abkürzungen gar nicht erst vorkommen. Gegenstände sind also erst benutz- oder aufnehmbar, wenn die Mission es erfordert. Dadurch habt ihr eine Menge Rennerei, die sich durch die Ladezeiten und die selbstlaufenden Animationen viel zu lange hinzieht. Außerdem kommt durch selbstlaufende Kämpfe nicht gerade Hochspannung auf. Kurzum: Chronicles Of The Sword sieht nett aus, ist aber als Spiel reichlich langweilig."



Action-Szenen laufen (wenn überhaupt) automatisch ab



Das ganze Adventure spielt in einem so kleinen Bildausschnitt

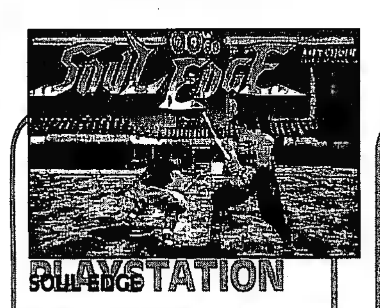


System: Playstation
Spieletyp: Grafik-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Psygnosis
Testversion: Psygnosis
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	71%
Musik:	58%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß 61%



PLAYSTATION

SOUL EDGE



PLAYSTATION

STAR GLADIATOR



PSX & SATURN

COMMAND & CONQUER

Beispiel 1: Sony Playstation
+ 2tes Joypad
+ Memory Card
+ Star Gladiator

DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sega Saturn
+ Command & Conquer
+ Tomb Raider

DM 28.- monatlich bei 24 Monaten

▶ARJAY-FINANZIERUNG◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbindlich!

ARJAY ONLINE GAMES

INTERNET
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.

http://www.arjay-games.de

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

PLAYSTATION	
Grundgerät dt	388.00
Umbau für Import-CD´s	119.90
Der Umbausatz dt	79.90
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
RGB-Scart-Kabel	49.90
A-Train dt	89.90
Area 51 dt	89.90
Baphomets Fluch dt	99.90
Bedlam dt	89.90
Black Dawn dt	89.90
Blam! Machinehead dt	79.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Command&Conquer dt	109.90
Contra: Legacy War us	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90

SATURN	
Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Game Buster PC-Karte	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Mission Analog-Stick	149.90
Umbau dt/us/jp	79.90
Alien Trilogy pal	99.90
Amok dt	89.90
Area 51 dt	89.90
Athlete Kings dt	89.90
Bug Too us	99.90
Command&Conquer dt	109.90
Contra: Legacy War	99.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Darius II dt	64.90
Dark Savior dt (Jan.)	89.90
Darkstalker dt	89.90
Daytona CCE dt	109.90
Dragonheart dt	99.90

NINTENDO 64

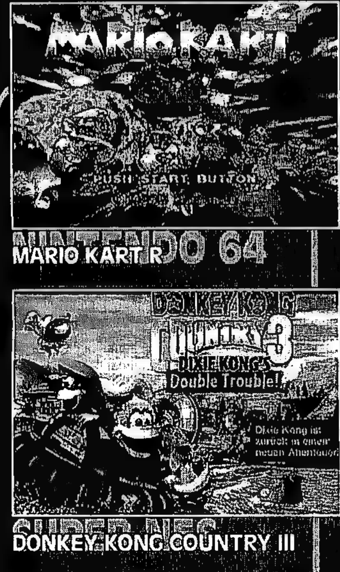
Grundgerät us RGB-60Hz inkl. Joypad, RGB-Kabel & Netzteil.

SUPER NES	
Donkey Kong III	134.90
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	114.90
Schlümpfe - Teil II dt.	129.90
Tetris Attack dt	89.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	99.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den USA und Japan auf Lager.

ARJAY GET YOUR GAMES
0221·121067



NINTENDO 64

MARIO KART R

SUPER NES

DONKEY KONG COUNTRY III

PLAYSTATION

DESTRUCTION DERBY II

PLAYSTATION	
Cronikles o.t. Sword dt	89.90
Darkstalkers dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Disruptor dt	99.90
Gun (Cobra)	79.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Match Tennis dt	89.90
Formula 1 dt	109.90
Killing Zone dt	89.90
MTV ´s Slamscape dt	89.90
Myst dt	89.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Rebel Assault II us	109.90
Resident Evil pal/dt	89.90
Robotron X dt	89.90
Sampras Tennis dt	89.90
Sim City 2000 dt	[illegible]
Soviet Strike dt	89.90
Soul Edge jp	[illegible]
Spot g. t. Hollywood us	109.90
Star Gladiator dt	[illegible]
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tekken II dt	109.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Victory Boxing dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

SATURN	
Earthworm Jim II dt	89.90
Exhumed dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	[illegible]
Fighting Vipers dt	99.90
Impact Racing dt	89.90
John Madden 97	89.90
Mighty Hits dt	69.90
Mr. Bones dt 89.90 us 79.90	
Night Warriors dt	99.90
Nights & Analogstick dt	149.90
NBA Action dt	[illegible]
NFL Quaterback Club dt	99.90
NHL Hockey 97 dt	[illegible]
Power Play Hockey dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Scorcher dt (Jan.)	[illegible]
Sega Ages Compilation	89.90
Sega Rally dt	109.90
Sega Flash dt	99.90
Sonic 3D Blast us	[illegible]
Story of Thor 2 dt	[illegible]
Streetfighter Alpha II dt	[illegible]
Tempest 2000 us	[illegible]
Three Dirty Dwarves dt	[illegible]
Tilt! dt	[illegible]
Tomb Raider dt	[illegible]
Toshinden URA dt	[illegible]
Tunnel B1 dt	[illegible]
Virtua Cop II dt (ab 18)	[illegible]
Virtua Cop I & Gun dt	149.90
Virtua Fighter Kids dt	[illegible]
Virtual On us	[illegible]
World Wide Soccer dt	[illegible]
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10.30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE
http://www.arjay-games.de

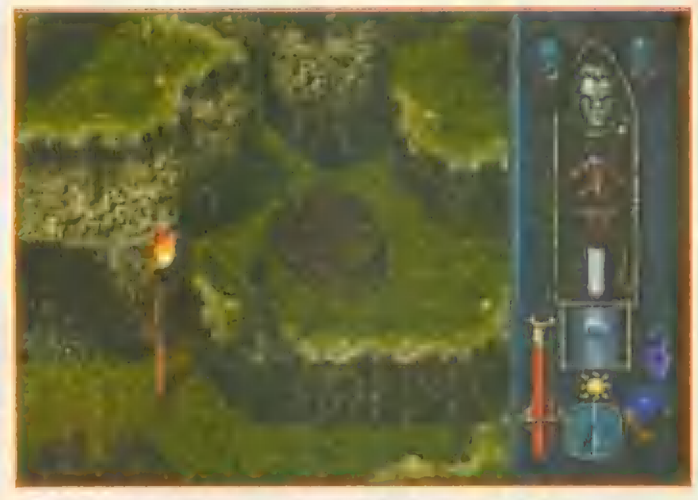
UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 [illegible] 93
Ladenpreise können abweichen

Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei.
Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.-. Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme [illegible] Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unseren [illegible] oder ersetzt.

SONY PLAYSTATION


Als Wolf ist euer blutsaugender Held fantastisch animiert




Blöd, man kommt in sein Heimatdorf und die Pest hat alle hingerafft

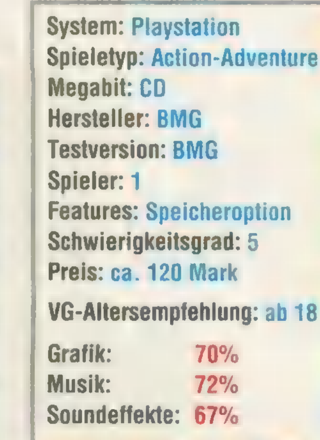
Suckers

Legacy Of Kain

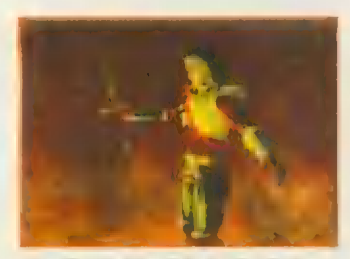


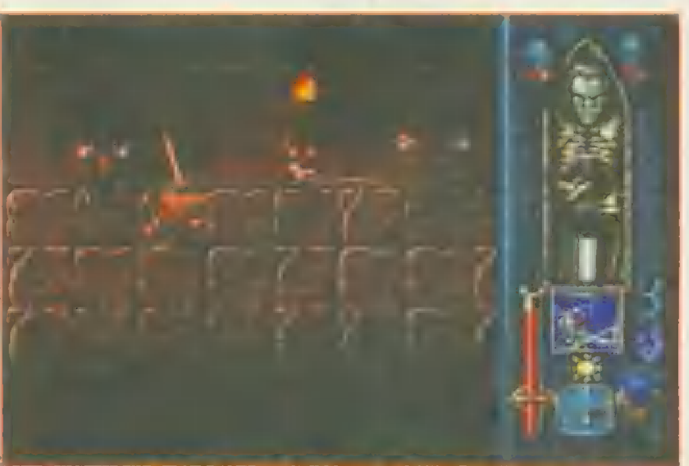
Kain hätte ein echter Standard-Held werden können. Leider wird er zu Spielbeginn alsbald gemeuchelt und läßt sich mit des Todes Schergen auf einen Handel ein, um sich doch noch zu rächen. So stapft ihr als untoter Vampir durch die isometrische Landschaft und macht euren Mördern erstmal den Garaus. Damit ist das Spiel natürlich nicht zuende. Ihr bekommt die Mission, die neun Säulen, auf denen das Gleichgewicht der Welt ruht, wiederherzustellen. Dies funktioniert aber nur, wenn ihr die neun Bösewichte um die Ecke bringt, die das ganze Schlamassel verbrochen haben (aha, also neun Spielabschnitte). Nach feinster Adventure-Manier findet ihr in jedem Obermotzverließ nützliche Extras, mit denen ihr euch beispielsweise in einen Wolf verwandelt (nur dann könnt ihr springen) oder neue Waffen, mit denen ihr in bis dahin unerreichbare Gegenden gelangt. Vom Spielsystem läßt sich *Legacy Of Kain* fast mit *Zelda 3* vergleichen. Gekämpft wird in Echtzeit, wobei ihr Zaubersprüche, Waffen und Fähigkeiten mittels der kreuzförmigen Quick-Menüs verwaltet. Wichtig sind hierbei Lebenssaft und Magie. Passend zur Geschichte gibt's düstere Grafik, die von aufwendigen Horror-FMVs und stimmungsvoller Musikbegleitung unterstützt wird. An speziellen Speicherpunkten haltet ihr den Spielstand fest. *js*

„Man ist ja einiges gewöhnt, was gerenderte FMVs angeht. Trotzdem bleibt einem bei den Schauerfilmchen von Legacy Of Kain erstmal der Mund offenstehen. Grafisch kann das Spiel zwar mit den FMVs nicht mithalten, die packende Story und das ideenreiche Gameplay ziehen euch aber schnell in ihren Bann. Die Figuren sind hübsch (wenn auch manchmal etwas "hölzern") animiert, wobei gerade die Animation des Wolfes extrem gut kommt. Das Spiel geht bei größerer Feindpräsenz leider ganz schön in die Knie und mit etwas weniger Blut wär's sicher genauso spannend gewesen. Die Ladezeiten liegen hart an der Grenze zu "nervig", da beim Umschalten in ein Menü jedesmal zweimal nachgeladen werden muß. Tja, ansonsten haben wir's mit einem höchst spannenden Spiel von professioneller Ausführung zu tun. Durch das Horrorambiente und dessen Umsetzung ist Legacy Of Kain nichts für Kinder und Leute mit schwachem Magen. Wer ein spannendes Action-Adventure sucht, könnte über die technischen Schwächen hinwegsehen und zugreifen."


System: Playstation
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: BMG
Testversion: BMG
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18
Grafik: 70%
Musik: 72%
Soundeffekte: 67%
Spielspaß 80%




Per Quick-Menü habt ihr flotten Zugriff auf Magie und Waffen


Wer das düstere Spiel genießen will, sollte im Dunkeln spielen

SONY PLAYSTATION



Die Krähe macht Rabatz: Jetzt gibt's kräftig eins auf die Mütze



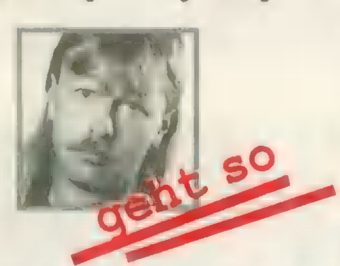
Der Einsatz von Raketenwerfern sorgt bei den Feinden für Zerstreuung



Zahlreiche FMV-Sequenzen begleiten euch durch den Spielverlauf

City of Angels
The Crow

Rechtzeitig zum Kinostart in Deutschland veröffentlicht Acclaim das Spiel zur Zelluloid-Fortsetzung des ersten Krähenabenteuers. Ihr schlüpft in die Rolle des Protagonisten, der von den Toten auferstanden ist, um das grauenhafte Verbrechen an seiner Familie zu rächen. Mit kreidebleicher Gesichtsfarbe und wutentbrannter Schlagkraft durchwandert ihr fünf großangelegte Render-Szenarien, die durchgehend mit oberfiesen Polygon-Gaunern gefüllt sind. Alle Bösewichte haben nur eines im Sinn: Euch für ein und alle mal in das Reich der ewig Schlafenden zurückzuschicken. Eure Reise führt durch dunkle Straßenzüge, verruchte Kneipen und komplexe Gebäudeanlagen. Der Blickwinkel paßt sich dabei automatisch an eure Position an: Entfernt ihr euch von der imaginären Kamera, wird euer Held kleiner, kommt ihr näher, werdet ihr bildschirmgroß. Erst beim Übertreten bestimmter Stellen wird automatisch in eine andere Perspektive umgeschaltet. Durch die enorme Bewegungsfreiheit bleibt dabei kein Winkel verschont. Mit harten Waffen, die überall verteilt am Boden liegen, rückt ihr der anrückenden Ganoven-Schar auf die Pelle: Seid ihr unbewaffnet, bleiben euch knallharte Haken- und Fußtritte, um eure Haut zu retten. Doch einen stämmigen Untoten haut man mit bloßen Fäusten nicht so schnell vom Hocker: Technische Hilfsmittel wie Messer, Stahlknüppel oder Schußwaffen sind sehr viel wirkungsvoller. Werdet ihr getroffen, gibt es je nach Güte des Schlages bzw. des Geschosses saftigen Energieabzug. *ws*



geht so

Das „Hau Drauf"-Spielprinzip von The Crow: City of Angels ist recht durchsichtig, besitzt aber einen gewissen Primitivcharme. Für Freunde derber Bildschirmgewalt der roten Sorte sorgen die ständig anbahnenden Kamfsequenzen auch längerfristig für ausreichend Spielspaß und Motivation. In Kinderhände gehört das rabenschwarze Prügelepos wirklich nicht; der Spielablauf bietet reichlich Blut- und Brutalo-Szenen, die zwar nicht ganz die Klasse von vergleichbaren Machwerken erreicht, aber dennoch recht heftig sind. Die wenigen Rätsel, sofern man diese als solche bezeichnen kann, sind so fadenscheinig, daß selbst ein ungeübter Adventure-Laie alle Gefahren mit Leichtigkeit überwinden kann. Auch die Schlagvielfalt des Helden reißt einen im Vergleich zu anderen Gassenhauern (z.B. Final Fight) nicht vom Hocker. Aus „The Crow: City of Angels" hätte weitaus mehr werden können, so bleibt's leider nur ein technisch gut gelungenes Prügelaction-Spiel in 3D, das knapp an meinem freundlichen Lächeln vorbeigerauscht ist.

Vor teils malerischen Renderkulissen prügelt sich die Krähe ihren Weg frei

System: Playstation
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Acclaim
Testversion: Acclaim
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik: 74%
Musik: 70%
Soundeffekte: 67%



Spielspaß 69%



Hat ein Gegner ins Gras gebissen, hinterläßt er auf gut Glück ein Energie-Extra



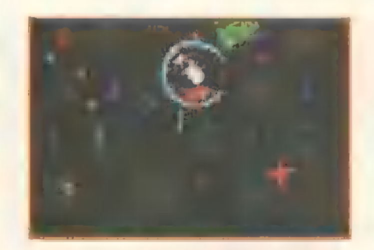
Zwei Energiebalken zeigen die Fitneß aller beteiligten Akteure an

Krieg der Blechdosen

Robotron X

Ein Klassiker aus den Anfängen der goldenen Spielautomatenära kehrt in einer Remake-Fassung zurück. Das Spielprinzip präsentiert sich, auf den neuesten Stand der Technik gebracht, fast in unveränderter Form. Die mit Texturen renovierte Kampfarena seht ihr nunmehr aus einer schrägen 3D-Perspektive. Das Spielfeld scrollt dabei in alle Richtungen. Ständig stürzen Robotermassen von allen Seiten auf euch ein, die nur eines im Sinn haben: Eure Spielfigur einzukreisen und dessen Lebenslicht auszublasen. Zum Glück verfügt ihr über eine durchschlagende Laserkanone, mit der ihr die aus allen Richtungen angreifenden Blecheimer rapide dezimieren könnt. Ab und zu erscheinen einige Extras in der Arena, die eurem Ballermännchen kurzzeitig einen Streuschuß oder Unverwundbarkeit bescheren. Rettet ihr nebenbei unschuldige Leute, könnt ihr eine Menge Zusatzpunkte einsacken. Sobald ihr ein Spielfeld gesäubert habt, dürft ihr nach dem Bonus-Segen gleich in die nächste Runde ziehen. *ws*

Polygone und Texturen verzieren das neue Robotron



Wer es tradionell will, schaltet zur Draufsicht



geht so

Das gute alte Robotron hätte für sein Comeback sicherlich ein einfallsreicheres Spielprinzip verdient. Wie dem auch sei, trotz der simplen Shooting-Idee, bietet das fröhliche Roboter-Zerfetzen immer noch seinen unbeschreiblichen Charme. Die Polygon-Grafik ist ordentlich flott, und an einen vergnüglichen Zwei-Spieler-Modus wurde ebenfalls gedacht. In den höheren Spielstufen haben allerdings nur Ballerexperten leichtes Spiel, für alle anderen wird's bei der Riesenanzahl von Feindobjekten wohl eine Spur zu hektisch sein. Die Robo-Duelle werden von einem ausgezeichneten Techno-Soundtrack untermalt. Robotron X hat einen gewissen Unterhaltungswert, aber gigantische Motivationsschübe sollte man sich auf Dauer nicht erwarten.

System: Playstation
Spieletyp: Ballerspiel
Megabit: CD
Hersteller: Williams
Testversion: Virgin
Spieler: 1 bis 2
Features: MC-Save, Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: 12

Grafik: 43%
Musik: 45%
Soundeffekte: 39%

Spielspaß 66%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION


Raketen los: Der Panzer gehört der Vergangenheit an


Mitten in der Großstadt befreit ihr Geiseln aus den Terroristenklauen

Hubschrauber-Terror

Black Dawn

In Black Dawn übernehmt ihr die Rolle eines Elitepiloten, der mit seinem Kampfhelikopter über 32 Einzelaufträge erledigen muß, die über fünf unterschiedliche Weltschauplätze verteilt sind. Ziel der Einsätze ist es, drogendealende Terror-Organisationen aufzuspüren und deren Kriegsmaschinerie zu zerschlagen. Die Missionen gestalten sich abwechslungsreich: Ihr rettet Geiseln aus Terroristenverstecken, bombardiert Radarstellungen in der Arktis, spürt geheime Dokumentenboxen auf und zerstört nebenbei jede Menge anderes feindliches Kriegsgerät. Drei verschiedene Innen- und Außenperspektiven stehen für die Dealer-Hetzjagd bereit. Zwei Energiebalken geben Auskunft über den aktuellen Treibstoffvorrat und den technischen Zustand unseres Helikopters. Eine buchstäblich bombastische Waffenauswahl läßt feindliche Truppen und deren Flotte vor Angst erzittern. Das Arsenal des Schreckens enthält normale "Zielsuchende-Raketen", "Hellfires" sowie hochexplosive Bomben für großflächige Bodenziele. Habt ihr einen Feind vernichtet, hinterläßt dieser ein Extrasymbol. Darunter findet man nützliche Dinge wie Zusatztreibstoff, bessere Schutzpanzerung oder auch heißbegehrten Munitionsnachschub. ws


gut

Die Agile-Warrior-Macher haben sich sichtlich viel Mühe gegeben, ihr Playstation-Erstlingswerk in allen Belangen zu übertreffen. Das Black-Hawk-Fluggelände samt Feindobjekten ist viel schöner und detaillierter gelungen als beim Vorgänger. Die Licht- und Schatteneffekte sind eine wahre Augenweide. Trotzdem gehe ich immer noch mit etwas gemischten Gefühlen an den Start. Leider fliegen sich die zahlreichen Missionen sehr ähnlich; auf Dauer fehlt mir trotz spektakulärer Grafik die spielerische Abwechslung. Allerdings ist neben gezieltem Ballern auch etwas Taktik gefragt: Man sucht sich Schleichwege oder läßt gegnerische Raketen an sich vorbeizischen, indem man durch blitzschnelle Wendemanöver die Verfolger austrickst. Ansonsten ist der Schwierigkeitsgrad moderat bis hoch; auch Einsteiger sollten trotz gewöhnungsbedürftiger Tastenbelegung einigermaßen zurechtkommen. Ein Probeflug kann auf alle Fälle nicht schaden.





Jede Mission wird eingangs anhand einer Karte erläutert


Selbst auf hoher See ist man vor den Terrorschergen nicht sicher

System: Playstation
Spieletyp: Action-Spiel
Megabit: CD
Hersteller: Black Ops
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: MC-Save, Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

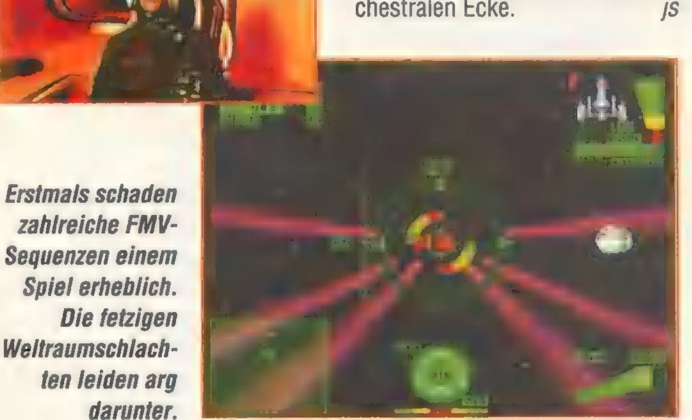
Grafik:	80%
Musik:	78%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 77%

Mel & Dok im All

The Last Dynasty

Coktel ist eher PC-Spielern ein Begriff. Nach dem abgedrehten (aber guten) *Inca*-Weltraumabenteuer ist *The Last Dynasty* das zweite Mammutwerk. Grob gesehen handelt es sich hierbei um einen *Wing Comander*-Clone. Allerdings sind die Missionen öfter rätsellastig, und im Mittelteil des Spiels befindet sich ein Adventure-Part, in dem ihr durch gerenderte Räume stapft und weiterhin Rätsel löst.



Erstmals schaden zahlreiche FMV-Sequenzen einem Spiel erheblich. Die fetzigen Weltraumschlachten leiden arg darunter.

Danach werdet ihr wieder ins All verfrachtet, wo ihr erneut Schlachten schlagt. Bei einem Ereignis wird oft zu einer kurzen FMV-Sequenz umgeschaltet. Gespeichert wird automatisch und die Sound-Untermalung tummelt sich in der theatralisch-orchestralen Ecke. *js*



geht so

„Wer sich an The Last Dynasty heranwagt, nimmt sich viel vor. Der Adventure-Teil dient dann eher zur Entspannung, bevor es zum Schluß noch einmal richtig hart zur Sache geht. Die Steuerung ist mir in den Kämpfen zu sensibel, dafür sind die Ziel- und Waffen-Optionen höchst brauchbar. Gerade so ein Spiel wäre doch wie geschaffen für den Analog-Stick. Außerdem haben die Entwickler den Spielfluß durch die dauernden Filmchen förmlich zerstückelt. Gerade noch einen Feind im Fadenkreuz – kurze Pause, FMV-Sequenz und weiter geht's. Man kann sich viel Zeit mit The Last Dynasty vertreiben, Story und Ausführung sind aber nicht der Hit."

System: Playstation
Spieletyp: Adventure-Shoot'em Up
Megabit: 2 CDs
Hersteller: Coktel/Sierra
Testversion: Sierra
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	69%
Musik:	62%
Soundeffekte:	65%

Spielspaß 62%

SONY PLAYSTATION



Schwärme fliegender Feinde flattern euch unentwegt vor die Kimme



Ein weiterer Obermotz aus der endlosen Serie: Stirb langsam

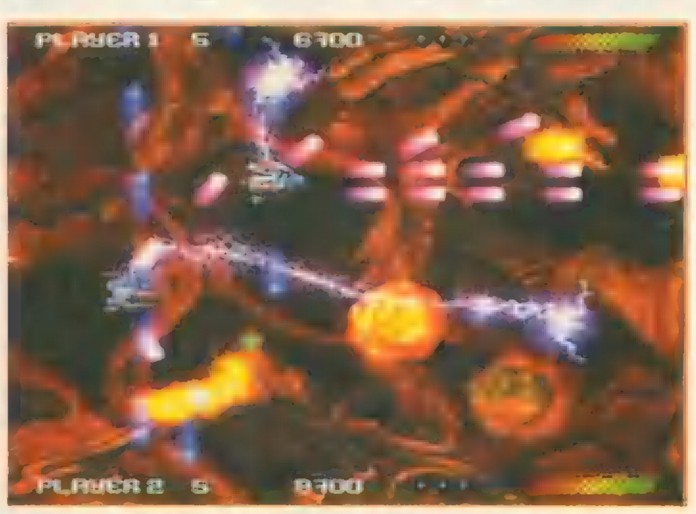
Ballerwahnsinn
X2

Mit *X2* hat *Worms*-Erfinder Team 17 ein Ballerspielchen kreiert, das sich aus traditionellen Genreelementen zusammensetzt. Die banale Hintergrundstory ist hier keine Ausnahme: Ihr seid mal wieder der Retter der Menschheit und zieht alleine oder zu zweit gleichzeitig in den Kampf gegen außerirdische Eindringlinge. Drei Raumschifftypen mit unterschiedlichen Waffen stehen dem wagemutigen Piloten zur Auswahl. Das Szenario ist von Level zu Level vollkommen unterschiedlich. Ihr ballert euch durch Großstadtkulissen, durchfliegt Wüstenlandschaften oder macht einen kurzen Abstecher in den unendlichen Shooting-Weltraum. Diverse Extras wie z.B. Lenkraketen, zielsuchende Laserblitze und Schutzschilde erleichtern euch das Alien-Vertilgen. Für gegnerische Abwechslung ist gesorgt: Biomechanische Foltermaschinen, gigantische Flugfestungen und zahlreiche andere Kreaturen trachten im Formationsflug nach eurem Leben. Zusatzwaffen werden meist von einzelnen Aliens beschert, die nach einem Treffer ihre wertvolle Fracht in Form von Minikapseln freigeben. Während des Spiels kann man jederzeit zwischen den verschiedenen Extrawaffen hin- und herschalten. Außerdem darf man die Geschwindigkeit des eigenen Raumschiffes in mehreren Stufen anpassen. Die Kämpfe finden vor malerischen Renderhintergründen statt. Am Ende jedes Levels wartet dann wie gewöhnlich ein besonders dicker Obermotz auf euch. Das Spielfeld scrollt je nach Spielstufe abwechselnd horizontal oder vertikal. *ws*



„Gegen traditionelle Ballerspiele habe ich wahrlich nichts einzuwenden, aber wenn man absolut keine Chance hat, der feindlichen Alien-Dauerbefeuerung zu entkommen, hört bei mir der Spaß auf. Der kernige Schwierigkeitsgrad liegt nicht ausschließlich in der Vielzahl von Feindsprites auf dem Spielfeld begründet, sondern auch in der Zielstrebigkeit und Kompromißlosigkeit der Gegner. Ansonsten zeigt sich X2 nur von der besten Seite: Die pausenlos anrückenden Formationen sind erfreulich abwechslungsreich und stellenweise bildschirmfüllend groß. Die tadellose Technik, der herrlich passende Techno-Soundtrack und wunderschöne Renderkulissen zeugen von der Qualität eines hochkarätigen 32-Bit-Titels. Frustgefährdete Action-Anfänger und Ballercholeriker sollten besser auf anderem Terrain zuschlagen. Alle anderen dürfen sich auf eine schweißtreibende, aber spannungsgeladene Shooting-Schlacht freuen."


Je nach Spielstufe wechselt das Scrolling in die vertikale Position



X2 bombardiert den Spieler mit fantastischen Render-Optiken

System: Playstation
Spieletyp: Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Team 17
Testversion: Ocean
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	83%
Musik:	80%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß 76%

GAMERS POINT

PSX

Konsole dt. [illegible]
Game Buster 79,85
8 Meg Memory 69,85
[illegible] Meg Memory [illegible]
Memory Farbig 44,85
Pad, Mem, Tasche [illegible]
Disk Drive 154,85
Cobra Gun (PSX/SAT) 79,85
Ascii Joypad 59,85
Negcon Pad 79,85
RacCon Pad [illegible]
Propad SV1100 [illegible]
Propad SV1102 [illegible]
Arcade Board [illegible]
Super Pad SV1103 39,85
Infrarot Pad (2st) 79,85
Joypad Verlängerung 19,85
Analog Joystick 109,85
Flight Force Pro 109,85
HF-Antennenkabel 44,85
[illegible] 44,85
RGB-Kabel 39,85
Mad [illegible] Lenkrad 149,85
Mouse 54,85
PSX-Tasche 19,85
A-Train 94,85
Adv. Lomax Lemmings 89,85
Aeon Flux 94,85
[illegible] 94,85
Agile Warrior 49,85
Alien Trilogy 84,85
[illegible] General 109,85
Ayrton Senna Kart 99,85
Baphomets Fluch 89,85
Batman Forever Coin Up 89,85
Battle Arena ToShinDen 49,85
Bedlam 89,85
Beyond the Beyond 89,85
Black Dawn [illegible]
Blam!Mashinehead 89,85
Blast Chamber [illegible]
Blazing Dragons [illegible]
Bogey Dead 6 79,85
Breakpoint Tennis *
Bubble Bobble 79,85
Burning Road 89,85
Bust-a-Move 2 79,85
Chronicles o.t. Sword 89,85
Command & Conquer 104,85
Crash Bandicoot 109,85
Criticom [illegible]
Crow-City of Angles 89,85
Crusader - No Remorse *
Darkstalkers 79,85

PSX

Davis Cup Tennis [illegible]
Defcon 5 49,85
[illegible] 74,85
Destruction Derby 2 *
Die Hard Trilogy 89,85
Discworld 2 89,85
Disruptor 89,85
Dragonheart-Fire&Steel 89,85
Earthworm Jim 2 79,85
Exhumed 89,85
Extreme Games 2 89,85
Fifa Soccer 97 89,85
Floating Runner 79,85
Formel 1 109,85
Grid Runner 89,85
Hardcore 4x4 89,85
Hexen 89,85
Hi-Octane 49,85
Hyper Form. Soccer 69,85
International MotoX 89,85
In the Zone 2 89,85
Jet [illegible] *
J.M. NFL Football 97 89,85
Jumping-Flash 49,85
King of Bowling 49,85
Kings Fild 2 99,85
Legacy of Kain 89,85
Lost Vikings 2 [illegible]
Magic-The Gathering [illegible]
Metal Jacket 49,85
Micro [illegible] 3 89,85
MLB Pennant Race 89,85
Myst kompl. DT 89,85
Namco [illegible]
Nascar Racing 89,85
NBA Hangtime 94,85
NBA Jam Extreme 89,85
NBA Live 97 89,85
NFL Quart. Club 97 89,85
NHL Hockey 97 89,85
NHL Power P. Hockey 79,85
Night Striker 49,85
Off World Interc. 49,85
Onside Soccer 89,85
Overblood *
Pandemonium 89,85
Parodius Deluxe 69,85
Philosoma 49,85
Pitball 89,85
Poed 89,85
Power Move Pro Wrestling *
Primal Rage 49,85
Prime Goal E.C. 89,85
Project Overkill 89,85
Project X2 [illegible]
Re-Loaded [illegible]
[illegible] Assault 2 [illegible]
Resident Evil 84,85

PSX

Revolution X 49,85
Ridge Racer 3 *
Robo Pit 79,85
Romance Kingdom 99,85
Sampras E. Tennis 89,85
Samurai Showd. 3 89,85
Shadow Struggle *
Shockw. Assault 49,85
Sidewinder 79,85
Silverload *
Sim City 2000 89,85
Smash C. Tennis 89,85
Soul Edge *
Soviet Strike 89,85
Space Griffon *
Star Gladiator 89,85
Starfighter 3000 79,85
Steel Harbinger 89,85
Street Fighter A. 59,85
Street Fighter A2 89,85
Street Racer 89,85
Tekken 2 109,85
Tempest X 89,85
Tetris Plus 94,85
The Hive *
Tilt Pinball 79,85
Tobal No. 1 *
Tokyo Highw. Battle *
Tomb Raider 94,85
Total Eclipse 49,85
Transport Tycoon 89,85
Tunnel B1 89,85
Twisted Metal 2 89,85
V-Tennis 89,85
Victory Boxing 89,85
Viewpoint 49,85
Virtual Golf 79,85
Warhammer 89,85
Warwind 74,85
Whizz 79,85
Williams Arc. Hits 54,85
WipEout 2097 99,85
WWF-In House 89,85
X-Com:Terror Deep 89,85
X-Men:Childr. Atom 89,85
Zeitgeist 49,85

N64

Konsole 599,85
Memory Card 39,85
Joypad ver. Farben 74,85
Blast Corps *
Body Harvest *
Cruisn USA *
James Bond-Gold Eye *
Mario Kart 64 *
Pilotwings 64 *
Star Wars-Shadow Empire *
Super Mario 64 *
Wave Racer 64 *

SAT

Konsole 429,85
Import-Adapter 39,85
Memory Card 89,85
6-Spiele-Adapter 79,85
Photo CD 54,85
Video CD-Karte 329,85
Virtua Gun 84,85

SAT

Joypad 44,85
Superpad SV460 44,85
Eclipse Pad SV461 54,85
Eclipse Stick SV462 79,85
[illegible] (2st) 79,85
Joypad-Verlängerung 24,85
RF-Unit (HF-Adapt.) 39,85
RGB-Kabel 39,85
Lenkrad Arcade 119,85
Aera 51 89,85
Afterburner 2 [illegible]
Alien Trilogy 79,85
Batman Forever 89,85
Batsugun *
B. A. ToShinDen URA [illegible]
Bedlam 89,85
Black Fire 79,85
Breakpoint Tennis 89,85
Bug Too 89,85
Casper 89,85
Clockwork Knight 2 69,85
Command & Conquer 104,85
Creature Shock 59,85
Criticom 79,85
Crow-City of Angels 89,85
Crusader-No Remorse *
Darius 79,85
Dark Savior 99,85
Daytona USA Classic 49,85
Daytona USA Ch. Ed. 109,85
Dead Heat 2 99,85
Deadalus 59,85
Death Crimson 99,85
Decathl[illegible] 79,85
Dragonheart-Fire&S.I 89,85
Earthworm Jim 2 89,85
Exhumed 89,85
Fatal Fury 3 129,85
Fifa Soccer 97 94,85
Galactic Attack 69,85
Galaxy Fight 99,85
Gebockers 79,85
Gex 79,85
Grid Run [illegible]
Guardian Heroes 49,85
Gunbird 79,85
Hardcor 4x4 [illegible]
Hexen 94,85
Hi Octane 49,85
In the Hunt 79,85
Int. Victory Goal 39,85
Iron & Blood 89,85
Iron Man /XO 89,85
Iron Storm 109,85
J.M. NFL Football 97 89,85
Johnny Bazok. 79,85
Kelo 2 89,85
Legacy of Kain *
Loderunner 99,85
Lost Vikings 2 89,85
Magic-Gathering [illegible]
Manx TT *
[illegible] Bones [illegible]
Mystaria-Realms Lore 59,85
NBA Jam Extreme 89,85
NBA Live 97 94,85

SAT

NFL Club 97 [illegible]
NHL Hockey 97 [illegible]
NHL PP Höckey 89,85
Night Warriors [illegible]
Nights incl. Pad 134,85
Ninku [illegible]
Olympic Soccer 69,85
PGA Tour Golf 97 89,85
Project X2 89,85
Re-Loaded 89,85
Return Fire 89,85
Revolution X [illegible]
Rise 2:Resurr. 79,85
Road Rash 79,85
Romance Kingdom 109,85
Sea Bass Fishing [illegible]
Shinobi X 49,85
Shockwave Assault 49,85
Skeleton [illegible] 79,85
Sonic Extreme [illegible]
Sonic Wings *
Starfighter 3000 79,85
Steamgear Mash [illegible]
Story of Thor [illegible]
[illegible] 89,85
[illegible] Fighter Alp. [illegible] 89,85
Striker 96 69,85
Suiko Enbo 59,85
Tempest 2000 [illegible]
Theme Park 49,85
Three Dirty Dwa. 89,85
Thunderforce 2+3 [illegible]
Thunderhawk 2 59,85
Tomb Raider 99,85
Valora Valley Golf 59,85
Victory Boxing 49,85
Virtua Cop 2 89,85
Virtua Fighter [illegible]
Virtua Fighter Rem. [illegible]
Virtua Racing 49,85
Virtual Golf 79,85
W.A. Milit. Comm. 119,85
World H. [illegible] 114,85
W.S. Baseb. 2 89,85
W.W. Soccer 97 89,85
WWF:House 89,85
WWF:Mania [illegible]
X-Men [illegible]

- auf ca. 300qm Videospiele -
- und Arcade Geräte -
- z.B. Sega Touring Car Ch. -
vorbeikommen & erleben -

- Gamers Point -
- Videospiele & Multimedia -
... wo sonst !

- Preislisten für die Systeme gegen Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach [illegible] aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versendet -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen [illegible] 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

[illegible] auch [illegible] "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie [illegible] mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver

Fax Bestellungen: 0721 - 374 185

GAMERS POINT

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

0721 - 339 44 0721 - 339 45

GAMERS POINT

SONY PLAYSTATION



Kaum ist der Kristall aufgetaucht, wird gekloppt und geschubst

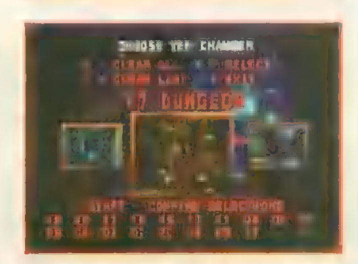


Puh, geschafft. Wieder ist ein Time-Bonus Richtung Uhr unterwegs.

Mensch, ärgere dich

Blast Chamber

Kommen wir zu einem Spiel, das laut Pressemitteilung ähnlich süchtig machen soll, wie *Bomberman*. Auch in *Blast Chamber* von Activision regiert die Bombe. Die hat man euch nämlich auf den Rücken geschnallt und der Timer tickt unaufhörlich Richtung Explosion. *Blast Chamber* spielt sich in einer quadratischen Kammer ab, in der jeder Mitspieler seinen eigenen Reaktor hat. In der Zelle taucht ein Kristall auf, und schon beginnt die Action. Wer's schafft, den Kristall in den eigenen Reaktor zu schleppen, bekommt Bonuszeit auf seinem Bomben-Timer hinzu. Plaziert ihr den Kristall in einem gegnerischen Reaktor, verliert der dazugehörige Gegner wertvolle Zeit. Natürlich versucht jeder, euch den Kristall zu klauen. Mit geschicktem Ausweichen oder einem beherzten Sprung kann dies verhindert werden. Das Fiese an *Blast Chamber* ist, daß die Kammern drehbar sind. Latscht ein Spieler auf einen grünen Leuchtpfeil, dreht sich der ganze Raum um 90 Grad und was eben noch fester Boden war, ist nun senkrechte Wand. Die anderen Spieler klatschen auf den neuen Boden und verlieren dabei gegebenenfalls den Kristall. Nach zwei Minuten ist der Spuk vorbei und es wird der Sieger errechnet. Das Ganze gibt's in mehreren Modifikationen sowie Spielmodi und für bis zu vier Leute (per Adapter). *js*



Mittels Einstellmöglickeiten ist das Spiel höchst variabel



gut

„Nette Idee, wirklich. Leider hat hat das Spiel doch arg unter der klotzigen Steuerung zu leiden. Spielt ihr gegen einen (oder mehrere) Computergegner, ist Frust angesagt. Die laufen nämlich immer in die richtige Richtung, schlagen im richtigen Moment zu – und weg ist der Kristall. Wer Niederlagen am laufenden Band verkraftet, kann diesen Spielmodus ja als Training benutzen. Interessant wird's aber erst, wenn nur menschliche Mitspieler am Werk sind. Da weiß man wenigstens, auf wen man sauer sein muß, wenn sich wieder einen Zentimeter vor dem heimischen Reaktor die Kammer dreht, ihr auf der Schnauze liegt und der Kristall futsch ist. Dazu kommt noch, daß im Solo-Modus die Ladezeiten länger sind, als das Zeitlimit im Level (wer braucht denn sowas?). Wie schon so oft, macht das Spiel am meisten Spaß, wenn alle Mitspieler menschlich sind und ist auch dann zu empfehlen. Wenn alle mit den selben Schwierigkeiten zu kämpfen haben, ist das Teil wenigsten fair. So gut wie Bomberman ist Blast Chamber aber nicht einmal entfernt."



Auf ihn mit Gebrüll! Der Gelbe hatte leider das Nachsehen...

System: Playstation
Spieletyp: Action-Geschicklichkeitsspiel
Megabit: CD
Hersteller: Activision
Testversion: Laguna
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

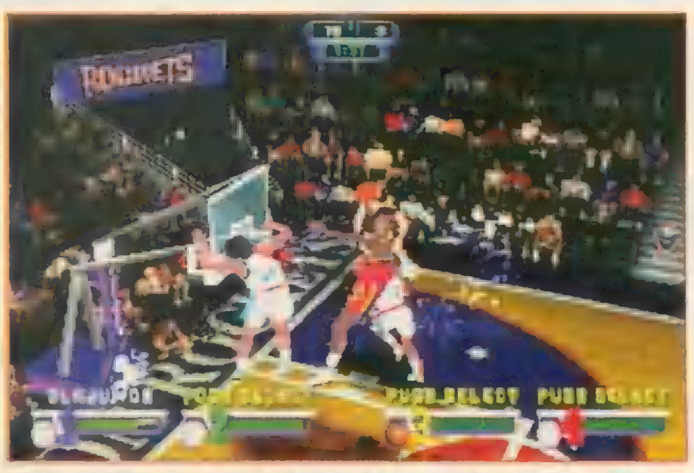
Grafik: 58%
Musik: 70%
Soundeffekte: 60%

Spielspaß 70%

SONY PLAYSTATION



Ist es ein Vogel oder ein Flugzeug? Nein, es ist Extreme!



Die neue 3D-Engine macht das Spiel manchmal sehr unübersichtlich

Zuviel Jam

NBA Jam Extreme

VIDEO GAMES CLASSIC

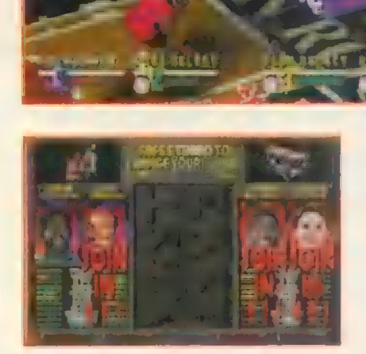
Die Verpackung von *NBA Jam Extreme* verspricht eine völlig neue 3D-Engine, und tatsächlich zoomt und dreht sich die Kamera wie vom wilden Rodman gebissen. Besonders gelungene Szenen seht ihr noch einmal im automatischen Replay, eine Zeitlupen-Option fehlt leider. Mehr als 170 NBA-Spieler stehen in 29 NBA-Teams zur Auswahl, einige Stars fehlen allerdings wiedermal, so ist Shaq-Attack weder bei Orlando noch den Lakers zu finden. Nachdem ihr die gewünschten Spielmodi, Training oder Tournament, gewählt und ein Team ausgesucht habt, bestimmt ihr den Spieler, den ihr steuern wollt. Die individuellen Fähigkeiten jedes Cracks werden anhand von elf Balken angezeigt, die seine Stärke im Dunking, Blocken etc. verdeutlichen. Die Steuerung wurde denkbar einfach gehalten, es gibt eine Wurf- und eine Paßtaste, die in der Verteidigung zum Ball abnehmen und springen dienen. Der Turbo-Knopf ermöglicht es euch, kurzzeitig zu beschleunigen und in Verbindung mit der Steal-Taste gelingen euch auch knallharte Fouls. Neu ist der Extreme-Button, mit dem ihr noch schneller werdet als mit dem Turbo, er zieht allerdings auch doppelt soviel Energie ab. rz



super

„An den absolut genialen Vorgänger kommt Extreme bei weitem nicht heran, das Spiel offenbart einfach zu viele kleine Schwächen. Die Kamera wirkt zu unruhig und sorgt öfter für Verwirrung, die Größenverhältnisse der Spieler zum Platz und zu den Körben stimmen nicht. Die Animation einiger Dunks sieht teilweise sehr seltsam aus, obwohl der Ball klar neben dem Korb gedunkt wurde, zählt der Punkt trotzdem. In den Viertelpausen kann man zwar verletzte Spieler auswechseln, es fehlt jedoch die Anzeige für Verletzungen, die sieht man nur in der Halbzeitpause. Gut gefallen haben mir die neuen Dunks, die noch verrückter und aberwitziger gestaltet wurden, als beim Vorgänger. Am Spielprinzip hat sich natürlich nichts geändert, meist versucht man, möglichst schnell und auf direktem Weg auf den Korb zuzugehen und einen möglichst spektakulären Dunk hinzulegen. Die neue Grafik-Engine rechtfertigt keineswegs den Kauf dieses Updates, Besitzer der Tournament Edition sollten die 100 Mark lieber anderswo investieren, denn viel Neues hat sich bei Extreme nicht getan."

Der Korb bei Extreme hängt viel zu niedrig, da stimmt die Perspektive einfach nicht



Wie soll ich sinnvoll auswechseln, wenn die Verletzungsanzeige fehlt?

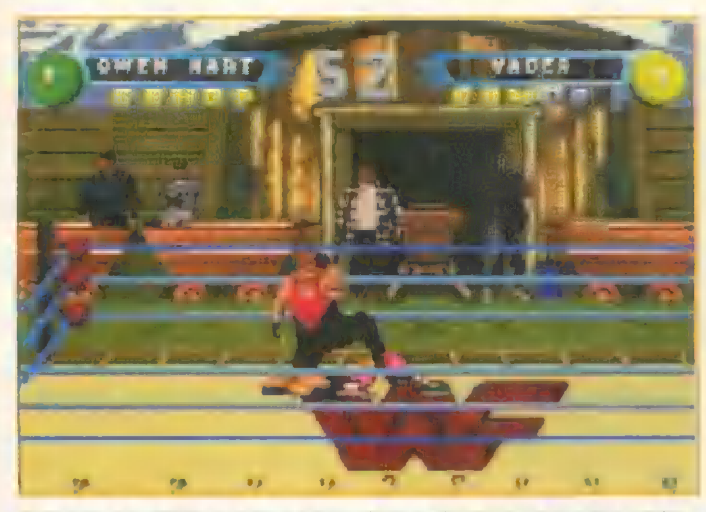


Gelungene Aktionen feiern die Stars mit einem Tänzchen

System: Playstation
Spieletyp: Basketball-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Sculptured Software
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 4
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	81%
Musik:	64%
Soundeffekte:	81%

Spielspaß 82%



Selbst in der Wüste geht's jetzt zur Sache: Grafisch aber eher mäßig



Im Ringgetümmel dürft ihr auch Beat'em Up-like Specials einsetzen

Get outta my House!

WWF - In Your House

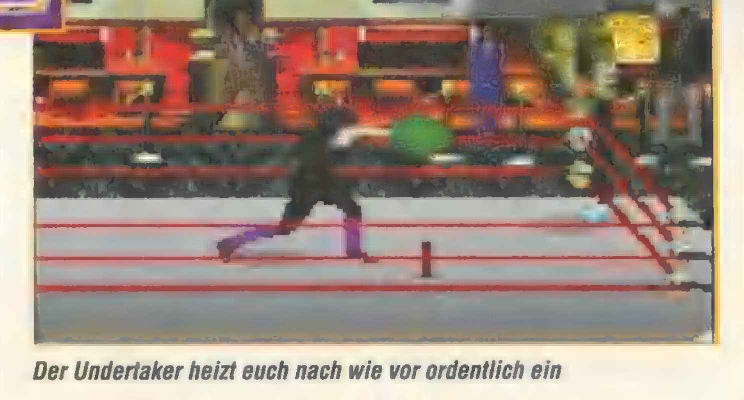
Was wäre die Welt ohne Wrestling? Ich könnte bestimmt gar nicht mehr existieren, ohne diese Momente des Glücks, morgens in der Redaktion als erstes zu erfahren, daß man zum Tester des neuen Wrestlingspiels erkoren wurde. Aber zurück zum Spiel: In bester Sequel-Manier wurden am Teilnehmerfeld einige kosmetische Operationen vorgenommen. So dürfen folgende Stars aus dem WWF-Wrestlemania-Arcade Game nun auf der Tribüne Platz nehmen: Fettklops Bam Bam Bigelow, Clown Doink, Schönling Lex Luger, Fiesling Razor Ramon sowie Hawaii-Sumo Yokozuna. Dafür steigen neu zwischen die Seile: Fetischist Goldust, Owen Hart, British Bulldog, Ultimate Warrior, Hunter, Vader sowie

Digi-Bilder zur Einstimmung

Ahmed Johnson. Von den "Alten" blieben also lediglich Bret Hart, Shawn Michaels und der Undertaker übrig. Rechnen wir demnach zusammen: Acht minus fünf plus sieben macht zehn, insgesamt summa sumarum zwei mehr als beim Vorgänger, man hält sich folglich ganz gut an die Capcom-Tradition. Zum eigentlichen Spiel gibt es nicht viel Neues zu berichten, außer daß die Ringseile jetzt zur Abwechslung in dunkle Nachtklubgegenden, verrauchte Spielhöllen oder im wahrsten Sinne des Wortes in die Wüste geschickt wurden. Features wie die Superpunch- und Superkick-Buttons, das Combo- und Recovery-Meter, fand man schon beim Vorgänger. Jetzt dürfen zusätzlich zur Combo-Stärkung Power-Ups wie WWF-Symbole und dergleichen aufgesammelt werden *rk*



„Bei Wrestlingspielen bin ich es langsam leid, immer wieder auf denselben Kritikpunkten herumreiten zu müssen, die sich im wesentlichen auf folgendes konzentrieren: Im Gegensatz zu einem Beat'em Up läßt sich einfach kein hinreichender taktischer Einfluß auf das Geschehen im Ring nehmen. Ihr hämmert einfach ein paarmal auf die Superpunch- bzw. Superkicktasten und schon liegt der Gegner regungslos am Boden. Das wiederholt ihr ein paarmal und schaut euch als Belohnung ein paar Digi-Filmsequenzen mit eurem Favoriten an. Dafür habt ihr dann einen glatten Hunni verpulvert. Dazu kommen dann die lieblos digitalisierten Charaktere sowie die langweiligen Backgrounds. Nein, also meine Definition von Spielspaß sieht ein wenig anders aus, als die von Sculptured Software. Ich will damit jetzt nicht sagen, In your House wäre Mist, aber alle Spielertypen, die sich nicht durch die Eigenschaft "fanatischer Wrestling-Fan" charakterisieren lassen, sollten, ja müssen, die Finger von diesem Sequel lassen."



Der Undertaker heizt euch nach wie vor ordentlich ein

System: Playstation/Saturn
Spieletyp: Wrestlingspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sculptured Software
Testversion: Acclaim
Spieler: 1 bis 4
Features: Continue, Optionsmenü
Schwierigkeitsgrad: 2 bis 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 6

Grafik:	62%
Musik:	59%
Soundeffekte:	64%

Spielspaß 65%



Die Zwischensequenzen wurden mit viel Aufwand gestaltet



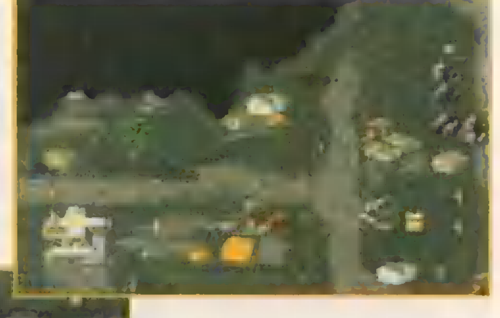
Mit dem Menü rechts baut ihr Einheiten und Gebäude

Eroberungswut

Command & Conquer

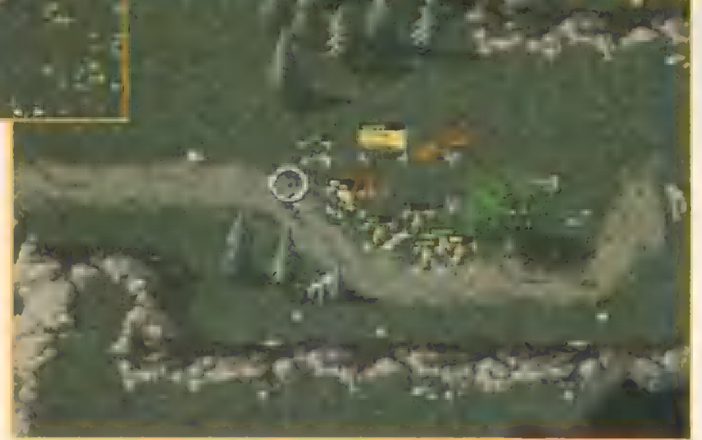
VIDEO GAMES CLASSIC

Kein PC-Spiel hat in den letzten zwölf Monaten mehr Preise und Auszeichnungen erhalten, als *Command & Conquer*. Die Mischung aus Action, Echtzeitstrategie und Wirtschaftssimulation verkaufte sich allein in Deutschland fast 300 000 mal. Grund genug für Virgin, den PC-Hit für den actionlastigen 32-Bit-Konsolenmarkt umzusetzen, wo Strategiespiele ähnlich rar sind wie Jungfrauen auf Ibiza. In nicht allzuferner Zukunft wird das Mineral Tiberium zum begehrtesten Rohstoff unseres Planeten. Im Kampf um die Hauptvorkommen kristallisieren sich zwei übermächtige Parteien heraus, die gesetzestreue GDI (Global Defense Initiative) und die skrupellose Brotherhood of Nod. Zu Beginn entscheidet ihr, für welchen der beiden Konkurrenten ihr antreten wollt, jede Seite verfügt über spezielle Einheiten und bestimmte Merkmale. In sehr beeindruckenden Zwischensequenzen, die geschickt Videoaufnahmen mit gerenderten Abschnitten vermischen, erhaltet ihr einen Überblick über die globale Lage und euren nächsten Auftrag. Um eure Missionen zu erfüllen, unterstehen euch verschiedene Einheiten, Panzer, Raketenwerfer, Jeeps, Transporter, Motorräder und unterschiedliche Bodentruppen. Außerdem müßt ihr in den meisten Missionen eine Basis errichten und erweitern. Dafür steht euch ein Budget zur Verfügung, das gerade fürs Nötigste ausreicht. Wenn ihr genügend Kohle hättet, könntet ihr ein Kraftwerk, verschiedene Fabriken, einen Bauhof, eine Werkstatt und viele nützliche Gebäude bauen. Also baut ihr Tiberium ab, das sofort verarbeitet und eurem Konto gutgeschrieben wird. Mit dem Erlös konstruiert ihr neue Truppen, die ihr in die Schlacht werft. Eure Truppen könnt ihr auch zu ganzen Verbänden gruppieren, um zum Beispiel einen Großangriff zu starten. Jede Einheit verfügt über individuelle Fähigkeiten, die jeweilige Geschwindigkeit hängt u.a. vom Gelände ab, Panzer vertragen logischerweise mehr Treffer als ein Infantrietrupp. Die Invasoren sind ein besonderes Völkchen, denn wenn ihr sie in ein feindliches Gebäude infiltriert, übernehmt ihr dieses, falls ihr z.B. ein Kraftwerk erobert, erhöht sich sofort eure Energiezufuhr. Vom Kampfgebiet seht ihr immer nur die Abschnitte, die ihr mit euren Truppen schon durchquert habt, der Rest versteckt sich unter einer schwarzen Decke. Werden eure Einheiten angegriffen, verteidigen sie sich automatisch, und wenn ihr ein bestimmtes Ziel vorgebt, begeben sie sich selbständig dorthin. Beschädigte Gebäude lassen sich reparieren oder neu bauen (natürlich nur, wenn ihr genügend Geld auf dem Konto habt), Fahrzeuge können nur in der Werkstatt instandgesetzt werden, verletzte Androiden (denn Menschen spielen wegen des Jugendschutzes in Command & Conquer nicht mit) lassen sich nicht reparieren. Nach jeder absolvierten Mission belohnt euch das Spiel mit einem neunstelligen Paßwort, eine Speicheroption für Memory Cards fehlt leider ebenso wie ein Link-Modus oder Mausunterstützung. *rz*





Die Brotherhood of Nod führt ihre Missionen meist in afrikanischen Sandwüsten aus



Die Balken über den Einheiten zeigen den jeweiligen Zustand



„Soll man die Entwickler nun verfluchen oder loben? Einerseits ist Command & Conquer ein geniales Action-Strategie-Spiel, das Freunde beider Genres begeistern wird. Andererseits merkt man beiden 32-Bit-Umsetzungen an, daß das Vorbild eben ein PC-Spiel ist. Fangen wir am besten mit den Schwachpunkten an: es gibt keine Speicheroption. Wenn ihr bedenkt, daß euch einige Missionen mehrere Stunden beschäftigen, könnt ihr euch sicher vorstellen, wie groß der Frust ist, wenn wegen einem kleinen Fehler alles für die Katz war. Bei der PC-Version konnte man während jeder Mission beliebig oft speichern, auf Konsole erhaltet ihr nur nach jeder absolvierten Stage ein Paßwort. Der Frust, den man verspürt, übertrifft die Motivation durch das geniale Spielprinzip manchmal bei weitem. Bei der PSX-Umsetzung läßt sich die Spielgeschwindigkeit nicht verändern, eure Truppen bewegen sich in einem Affentempo durchs Gelände, was bei einer Echtzeitstrategie verhängnisvoll ist, weil ja überall gleichzeitig was passieren kann. Der Saturn bietet immerhin drei Geschwindigkeitsstufen an, deshalb erhielt die PSX-Version auch eine etwas geringere Spielspaß-Wertung. Obwohl Command & Conquer auf zwei CDs ausgeliefert wird, eine für GDI und eine für Nod, fehlt eine Link-Option, und die Maus wird ebenfalls nicht unterstützt. Diese Mängel führen dazu, daß die Wertung deutlich unter denen liegt, die die PC-Version in Fachblättern erhielt, trotzdem bleibt C & C ein erstklassiges Strategiespiel."



Eine Nod-Basis wird von einem Plateau aus angegriffen

System: PSX/Saturn
Spieletyp: Actionstrategie
Megabit: CD
Hersteller: Westwood
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	70%
Musik:	67%
Soundeffekte:	61%

Spielspaß PS **77%**
Saturn **80%**

SEGA SATURN

SEGA SATURN



Im Schnee ist die Strecke oft nur mit viel Mühe auszumachen



Bitte nicht schießen! Gott sei Dank gehören Panzer nur zum Beiwerk.

Übernackerboard

Hardcore 4x4

Hätte ich beim Aufstellen unseres Redaktionsplanes schon gewußt, wie unterschiedlich die Playstation- und Saturn-Versionen von *Hardcore 4x4* sind, hätte ich mich für getrennte Tests ausgesprochen. Nun gut, erklär ich euch erstmal die Gemeinsamkeiten: *Hardcore 4x4* ist ein Offroad-Rennspiel in 3D. Ihr bügelt mit einem von sechs Pickup-Trucks durch Polygonlandschaften, die allesamt mit schicken Texturen für das richtige Gelände-Feeling sorgen. Seid ihr mit der Cockpit-Perspektive unterwegs, solltet ihr wegen des Geschaukels einen standhaften Magen haben. Der Strecken sind's sechs, wobei die Palette von "Wüste" über "Vulkanlandschaft" bis hin zur stark verschneiten Winterpiste reicht. Dazu ist das Wetter von "sonnig" bis "nächtlicher Hagelsturm" einstellbar. An Rennmodi werden Einzelrennen, Meisterschaft und Zeitfahren geboten. Die Meisterschaft funktioniert nach dem bekannten "10 Punkte für den Ersten"-System. Wer zum Schluß auf dem Siegertreppchen steht, rückt eine Rennklasse vor, wo es dann mit gesteigertem Tempo über die vertrauten Pisten weitergeht. Es existieren drei Klassenund zum Spiel gibt's Stromgitarre und englische Kommentare (abschaltbar). Zu den Unterschieden: Die Strecken haben auf beiden Systemen teils unterschiedliche Namen, der Saturn arbeitet mit einer niedrigeren Bildrate und bietet die Auswahl, ob im RAM oder auf einem Backup-Modul gespeichert werden soll. *js*



Schlechtes Wetter in der Wüste bedeutet Sandsturm ohne Sicht



super

„In Sachen Rennspiele hat Gremlin ja eigentlich schon immer vorne mitgemischt. Umso erstaunlicher finde ich es, daß sich die Entwickler mit derart heftigen Unterschieden bei den beiden Versionen abgegeben haben. Man erlangt schnell den Eindruck, daß mehr Wert darauf gelegt wurde, die beiden Versionen möglichst gleich aussehen zu lassen, als darauf, sie spielerisch auf dem selben Level zu halten. Während das Geschehen auf der Playstation flott und flüssig von der Hand geht, hat der Saturn mit einer deutlich trägeren (trotz Einstellmöglichkeit) Steuerung und einer niedrigeren Bildrate zu kämpfen (wird beim direkten Vergleich als "Ruckeln" empfunden). Dadurch fällt die Saturn-Version schwerer aus und macht auch nicht ganz so viel Spaß. Die Streckenführung ist auf beiden Systemen etwas unübersichtlich. Ansonsten gibt's eigentlich nix zu meckern. Dermaßen "off road" wart ihr bestimmt noch nie mit eurer Konsole unterwegs."



Auf der Vulkanstrecke geht's richtig heiß her (macht Laune)

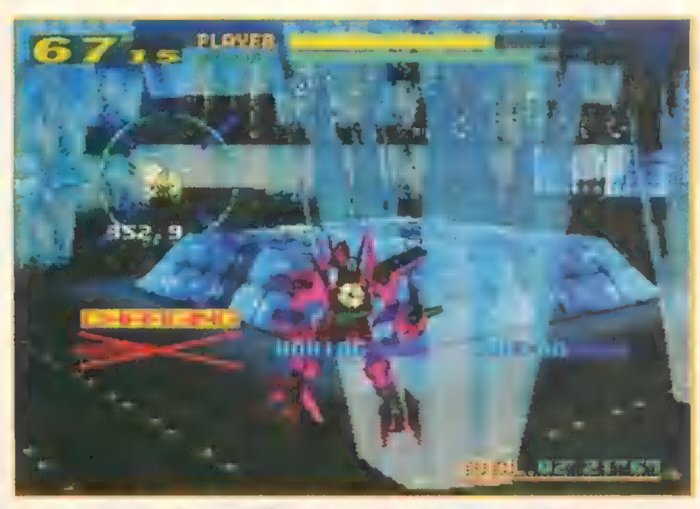
System: Playstation /Saturn
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Gremlin
Testversion: Softgold
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: PS: 3 bis 8, Sat: 5 bis 9
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	73%
Musik:	67%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß PS **82%**
Saturn **78%**

SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN



Volltreffer: Die nächste TÜV-Untersuchung wird ein Problem



Wer sich geschickt verschanzt, ist klar im Vorteil

Nach Feldherrn-Art

Virtual On

In *Virtual On* verdreschen sich mächtige Robo-Gladiatoren in großflächigen High-Tech-Kampfarenen. Ihr übernehmt die Kontrollen eines der Mechs und zieht in den erbarmungslosen Endzeit-Kampf, der im Auftrag von mächtigen Firmen-Konzernen ausgetragen wird. Jeder der acht zur Auswahl stehenden Stahlkolosse weist ein anderes Design und Waffenrepertoire auf. Euer Ziel ist es, den Gegenspieler durch geschicktes Taktieren und Agieren in seine Bestandteile zu zerlegen. Dafür stehen drei Waffensysteme zur Verfügung, die je nach Wirkungsgrad mehr oder weniger Energieabzug bei dem Feind hervorrufen. Euer Wunschmech verfügt über vollkommene Bewegungsfreiheit. Zusätzliche Extras wie z.B. Raketenbooster, verhelfen euch kurzzeitig zu fliegerischen Fähigkeiten. Die Polygon-Umgebung und alle Battlemechs werden natürlich in Echtzeit berechnet. Mit den L- und R-Tasten wendet ihr euren Stahlkoloß in Sekundenschnelle um die eigene Achse. Habt ihr die richtige Schußposition erreicht, hilft ein zielsuchendes Fadenkreuz beim Anvisieren des Mech-Kontrahenten: Dabei wird das angepeilte Ziel bis zum bitteren Ende automatisch verfolgt. ws

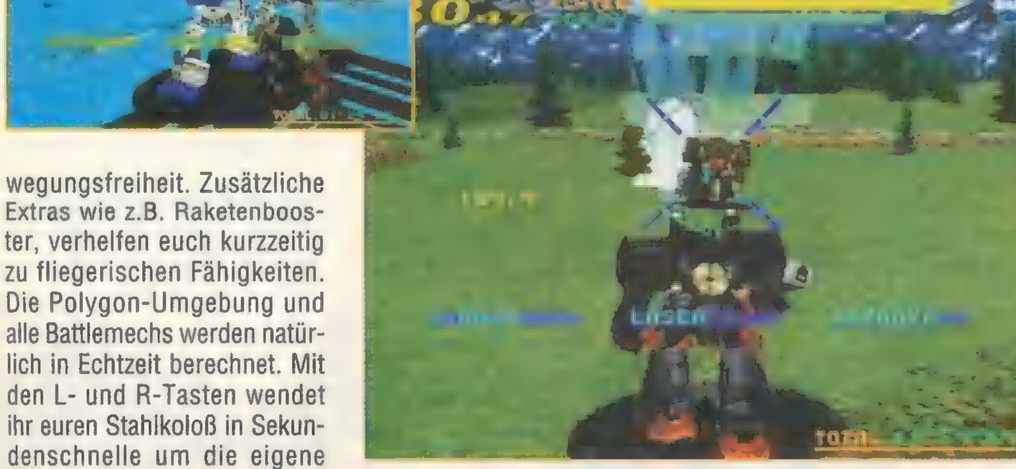




Oben: Zwei Spieler dürfen sich im Split-Screen duellieren



„Virtual On kommt aus gutem Hause: Segas AM3-Team, die Macher des genialen Sega Rally, sind für die Existenz dieses effektvollen Mech-Spektakels verantwortlich. Technisch gibt es hierbei keinerlei Zweifel zu bekunden: Die fehlerfreie Polygon-Grafik ist auf höchstem Saturn-Niveau angesiedelt – wunderschöne Explosions- und Transparenzeffekte begleiten euch während der Hetzjagd durch ein Dutzend feindliche Territorien. Wer sich erstmal an die etwas chaotischen Arena-Duelle gewöhnt hat und sich nicht über spielerische Abwechslung beklagt, wird mit einem passabel gelungenen Action-Spiel belohnt. Neben den verschiedenen Waffentypen sorgen besonders die taktischen Gesichtspunkte für Spielfreude und strategische Substanz. Leider bietet Virtual On keine elementaren Neuerungen der japanischen Battlemech-Interpretation. Echte Langzeitmotivation sucht man neben dem Zwei-Spieler-Modus also vergebens."



Auch mit dem Laserschwert darf der Gegner bearbeitet werden

System: Saturn
Spieletyp: Actionspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik: 78%
Musik: 71%
Soundeffekte: 60%

Spielspaß 65%

SUPER NINTENDO



Neu im Spiel: Die Gebrüder Bär und der Säugling Kiddy Kong



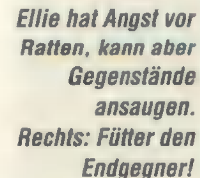
Kiddy kann mit etwas Übung wie ein Stein übers Wasser springen

Babysitterboogie

Dixie Kong's Double Trouble

Sind aller guten Dinge wirklich drei? Zumindest bei Rare ist man der Meinung, drei Teile von *Donkey Kong Country* seien genug, und wenn es einen vierten Teil geben sollte, dann auf dem Nintendo 64. Im dritten Teil der kultigen Affensaga sind Donkey Kong und Diddy zwecks Inselerkundung losgezogen – und nicht wieder heimgekehrt. Dixie ist beunruhigt und zieht los, die beiden zu suchen. Als sie deshalb bei Funky Kong (ihr wißt schon, der Typ mit den Flugzeugen) vorbeischaut, drückt der ihr auch noch einen Säugling aufs Auge: Kiddy Kong. Dieses Riesenbaby ist die wichtigste Neuerung in *Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble*. Mollig, rund und wohlgenährt verfügt die Schnullerbacke über seine ganz eigenen, neuen Fähigkeiten. So kann er wie einst Donkey Kong durch sein Gewicht verborgene Bonuslöcher aufbrechen, wie ein Kieselstein übers Wasser springen und auch dickere Feinde durch einen beherzten Sprung von der Platte putzen. Außerdem zählt eine vielseitig einsetzbare Rollattacke zu seinen Fähigkeiten. Wieder dabei ist das Huckepack-Feature inklusive Partnerweitwurf, hilfreiche Freunde aus dem Tierreich und der Rest der bekannten Affenbande. Kranky ist inzwischen bei Swanky angestellt und tritt in Schießbuden-Subgames gegen euch an. Oma Wrinkly verwaltet eure Speicherstände (und zockt dabei gelegentlich Nintendo 64). Zum ersten Mal dabei sind die zahlreichen Gebrüder Bär, die euch nützliche Gegenstände zum Kaufen oder Tauschen anbieten. Auch für den einen oder anderen Tip wendet ihr euch an einen Petz.





In Dixie Kong's Double Trouble stoßt ihr auf alte Bekannte, neue Freunde und mehrere bonusträchtige Subgames, in denen ihr Senso spielt oder mit Bällen auf Zielscheiben werft

Ellie hat Angst vor Ratten, kann aber Gegenstände ansaugen. Rechts: Fütter den Endgegner!

Dazu wurde eigens eine neue Währung eingeführt, die silbernen Bärenmünzen. Auch bei den tierischen Freunden hat sich etwas getan. Durch die Berührung des entsprechenden Fasses verwandelt ihr euch in Ellie, den Elefanten, in Enguarde, Squawks oder Sqitter. Ellie erweitert die Palette eurer Fähigkeiten ganz enorm. Als Jumbo könnt ihr Gegenstände über eine gewisse Distanz heransaugen sowie Wasser aufnehmen und spritzen. Allerdings hat Ellie panische Angst vor Ratten, vorausgesetzt es ist hell genug, um sie zu sehen. Auch neu ist Parry, ein Vogel, der einmal befreit, immer in einer bestimmten Höhe über euch herfliegt und bei richtigem Einsatz eine Menge Bonus sammelt. Überhaupt ist es in *Donkey Kong Country 3* etwas leichter, Bananen und Münzen zu finden, als man das aus den ersten beiden Teilen gewohnt ist. Die begehrten DK-Münzen werden von einem gepanzerten Kremling bewacht, den ihr mittels Faßwurf auf die verschiedensten Arten überlisten müßt. Geschaffte Level werden mit einer Fahne markiert. Habt ihr allen möglichen Bonus eingeheimst, wird zusätzlich ein gelber Wimpel gehißt. Wie gewohnt wird euch beim Speichern auch angezeigt, wieviel Prozent des Spiels ihr bereits gesehen habt. Es gibt auch einen neuen Obermotz. Nach dem Abtritt von King K. Rool ist nun Kaos, ein Roboter, der Erzfeind. *Donkey Kong Country 3* enthält sieben Welten (plus eine Bonuswelt), es verwaltet drei Speicherplätze, und auch die Zwei-Spieler-Modi gestalten sich wie im Vorgänger. Der Sound? Naja, was soll ich sagen – schön melodisch, stimmungsvoll und immer zum Level passend, *Donkey Kong Country* eben. *js*





Für die DK-Münzen müßt ihr den gepanzerten Kremling austricksen

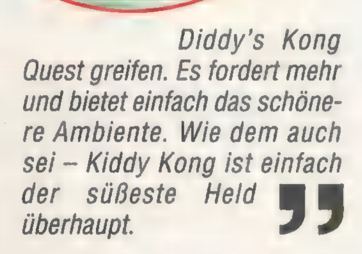


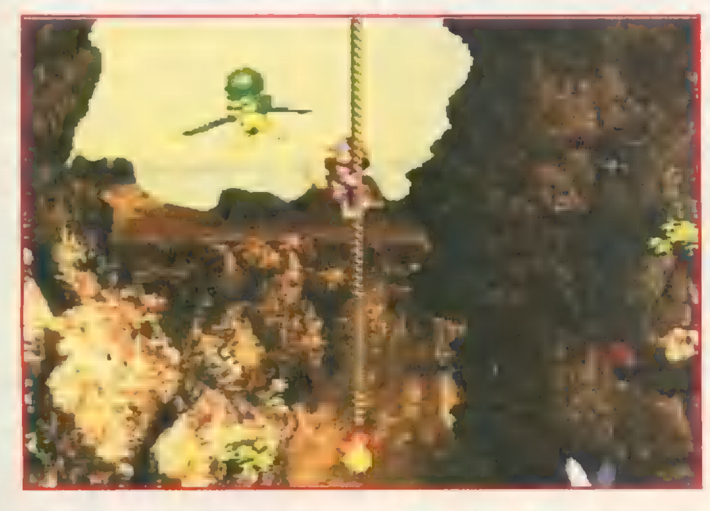
Die Endgegner sind nicht schwer zu schlagen (wenn man weiß, wie)



Auf den hübschen Karten eilt ihr von Level zu Level

„Wie schon zu erwarten war, ist Donkey Kong Country 3 kein wirklich neues Spiel. Es gibt zwar etliche neue und witzige Ideen, die Entwickler wären aber schön blöd gewesen, etwas am genialen und erfolgreichen Spielprinzip zu ändern. Von den Gegnern her kommt mir der dritte Teil leichter vor, als die vorangegangenen, dafür sind manche Bonusräume nur mit tierischer Anstrengung zu schaffen. In Donkey Kong Country befinden sich durch das Sammeln von bestimmten Gegenständen erstmals echte Adventure-Anteile. Das spielerische Hauptaugenmerk liegt aber eher auf dem Finden von versteckten Wegen, als auf dem Niedermachen von Feinden. Es ist abwechslungsreicher, dafür ist dem Spiel im Vergleich zu Diddy's Kong Quest etwas an Stimmung verlorengegangen. Trotzdem hat es mich mal wieder erstaunt, was (und vor allem wieviel) man aus dem Super Nintendo herausholen kann. Wie man ein hochmotivierendes Spiel aufbaut, haben die Jungs von Rare offensichtlich bei den Mario-Machern gelernt. Wie sie das Ganze dann grafik- und soundtechnisch umsetzen, zeugt einmal mehr von genialen Köpfen mit dem nötigen Know-How. Bisher war's ja so, daß man (wenn man weiß, wie) ohne zu zögern die meisten Level durchlaufen kann. Im dritten ist das nicht mehr immer der Fall. Oft ist ein Feind im Weg, die nächste Plattform noch unterwegs oder das nötige Faß in der falschen Position. In den Wartezeiten kann man sich dann gemütlich nach dem reichlichen Bonus umschauen. Für Freunde des Affentreibens ist Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's Double Trouble eine gelungene und lohnenswerte Fortsetzung mit leicht gesenktem Schwierigkeitsgrad. Wer noch kein Donkey Kong Country besitzt, sollte aber eher zu Diddy's Kong Quest greifen. Es fordert mehr und bietet einfach das schönere Ambiente. Wie dem auch sei – Kiddy Kong ist einfach der süßeste Held überhaupt.“





Die Jungs von Rare haben sich wieder einige abgedrehte Feinde einfallen lassen. Blöd, wenn das Kletterseil in Flammen steht.

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 32
Hersteller: Nintendo
Testversion: Rare
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 7
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	98%
Musik:	83%
Soundeffekte:	82%

Spielspaß 94%



Niederstapler: Tetris Attack

Auf den ersten Blick mag jeder sagen: „Was, schon wieder ein Tetris?". Allerdings hat Nintendos neuester Tüftelspaß außer dem Namen wenig mit dem Originalkonzept gemeinsam. In *Tetris Attack* fallen keine Klötzchen vom Himmel, sondern ein Stapel unterschiedlicher Symbolblöcke steigt kontinuierlich von unten nach oben. Eure Aufgabe ist es, mit einem Doppelcursor die Spielsteine so geschickt zu verschieben, daß eine auftauchende Grenzlinie unterschritten wird. Erst wenn sich mindestens drei gleichartige Blöcke vertikal oder horizontal berühren, verpuffen sie von der Bildfläche. Werden dabei mehrere Steinchen zusammengeführt, gibt es Kettenreaktionen oder Kombos, die euch mehr Zeit und Bonuspunkte bringen. Berührt der Stapel die Decke, ist das Spiel vorbei. Spielmodi wie z.B. ein „Time Trial" oder „Puzzle-Mode" stehen zur Wahl, und ihr könnt gegen einen Freund antreten. *ws*



Kettenreaktionen erfreuen das Knoblerherz

Zwei-Spieler im Duell: Wer kombiniert, ist schneller



„Einfach genial! Der Fesselfaktor des grafisch so schlichten Tüftelspiels ist geradezu penetrant; einmal losgeklickt, gibt's so leicht kein Entkommen mehr. Das Vorausplanen listiger Spielzüge verlangt mehr Strategie, als man im ersten Moment ahnt. Tetris Attack ist brillant durchdacht, erfreulich originell und bietet zahlreiche Spielmodi, die für genügend Abwechslung sorgen. In höheren Spielstufen artet das Lösen eines Levels richtig in Arbeit aus, da enorm viele Klötzchen wegzuklicken sind und man unter wachsendem Zeitdruck leicht den Überblick verliert. Besonders viel Spaß verspricht der Zwei-Spieler-Modus. Hier wird der Ehrgeiz durch das altbewährte „Zuschiebeprinzip" richtig schön angestachelt. Das richtige für Super-Nintendo-Besitzer, die keine Grafikorgien erwarten."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Denkspiel
Megabit: 8
Hersteller: Nintendo
Testversion: Nintendo
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	41%
Musik:	73%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 81%

SUPER NINTENDO



Super Mario 64

Am 1. März beginnt auch in Deutschland die 64-Bit-Zeitrechnung, denn dann wird es das Nintendo 64 auch bei uns zu kaufen geben. Wir testen die ersten vier N64-Spiele Super Mario 64, Pilotwings 64, Wave Race und Shadows of the Empire und informieren euch über weitere N64-Software, die in Deutschland veröffentlicht werden soll.

Ist Super Mario 64 das beste Videospiel aller Zeiten? Bietet Pilotwings 64 wirklich grenzenloses Fluggefühl? Die Tests verraten es.

Excalibur

Dirk erhielt eine Einladung von Telstar und Konami und flog für ein Wochenende nach England, um das vielversprechende 3D-Action-Adventure Excalibur für die Playstation unter die Lupe zu nehmen und sich mit den Entwicklern zu unterhalten. Bei der Gelegenheit setzte er sich gleich noch ans Steuer von Wreckin' Crew, einem abgefahrenen Action-Rennspiel, das im Frühjahr ebenfalls für die Playstation erscheinen soll.



Die ersten Videosequenzen von Excalibur versprechen ähnliche Bewegungsfreiheit wie bei Tomb Raider

Ausgabe 2/97 erscheint am 22. Januar

Impressum

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Max Magenauer, Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 0 89/46 13-50 46
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Rudi Scharl, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Interplay

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
International Account Manager: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4300, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.:08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.

